

ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC
Nº4 5 €
GAMES TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
¡POR FIN EN DREAMCAST!
IKARUGA
¿EL MEJOR SHOOT EM UP DE LA HISTORIA?
BOMBAZO GAMEBOY ADV
F FANTASY TACTICS
ESPECTACULAR ESTRENO DE FINAL FANTASY EN GBA
NOVEDADES
ONIMUSHA 2
MEGAMAN ZERO
VIRTUA COP REBIRTH
MARVEL VS CAPCOM 2
SUPER MARIO ADVANCE 3
COMING SOON
ROBOTECH BATTLECRY
CAPTAIN TSUBASA
GRANDIA XTREME
KINGDOM HEARTS
GUILTY GEAR XX
ESPECIAL CAPCOM
UN REPASO EXHAUSTIVO A LA COMPAÑÍA QUE HA DEJADO HUELLA EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS



colección de texturas y modelos 3D para PC. incluye CD-ROM

COLECCION AREA 3D MODELOS TEXTURAS CLASIFICADOS POR CATEGORIAS CADA MES EN TU KIOSCO POR SOLO

9Euros

NUEVA NUEVA NUEVA NUEVA NUEVA

Número 1, octubre 02
9Euros

colección área 3D

Modelos 3D
300 modelos de arquitectura diseño de interiores... para 3D Studio y Lightwave

Texturas
más de 290 texturas profesionales

Demos
3D Canvas, Acad, Character FX, Acad- Movil 3D, Tree Generator, Tree Maker, Lightrayso, Behemot...

Utilidades

Todos los modelos y texturas han sido revisados para una máxima fiabilidad.

300 modelos profesionales

colección de texturas y modelos 3D para PC. incluye CD-ROM



Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Daniel Mari ~ Orikom
Den ~ Ryofu
Ignacio Muñoz ~ Real CaoCao
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José María ~ Mago Panoli
José Moreno ~ Evil Ryu
Luis Garrido ~ Burnside
Sebástian Carlozzi ~ Shinobi
Búho, Dan y Las fuerzas Especiales

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA



INFORMÁTICA

Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General: Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico: JOSÉ GARCÍA

Administración: ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

Games Tech no se hace responsable de las opiniones aquí vertidas. No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD-ROM sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Así mismo, queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores.

EDITORIAL

Hadouken!... Digooo... *Welcome* **Games Tech 4**!. Este mes os traemos un número cargado de novedades, sobre todo gracias al pasado ***Tokyo Game Show***. Desafortunadamente, nos hemos topado con el ***TGS*** justo unos días antes del cierre editorial, por lo que el reportaje lo hemos tenido que dejar para el siguiente número (*sorry*!). Aún así, en el CD hemos metido bastante cosa de lo que allí se pudo ver (que por cierto fue muy bestia...).
Pasemos a hablar del número que tienes entre las manos. Lo que más canta es la nueva sección de *cosplays* que hemos añadido. Nos pusimos a pensar y llegamos a la conclusión de que si las revistas japonesas tienen sección de *cosplay*, ¿por qué no podemos tenerla nosotros? o_O.
El especial de **Capcom** nos ha supuesto un esfuerzo brutal. Al principio no sabíamos cómo comprimir tantos años de historia y juegos en menos de treinta páginas, así que optamos por hacerlo por años y haciendo un breve repaso de los títulos aparecidos, destacando los mejores. El resultado final juzgadlo vosotros mismos.
Hemos recibido algunos *e-mails* de personas que han conocido la revista a través de la web, pero al ir a comprarla se han encontrado con que no la distribuyen en su tienda / quiosco habitual. Lo mejor que podéis hacer es darle el nombre de la revista, de la distribuidora y de la editorial (que encontraréis en esta misma página) al dependiente / quiosquero y él ya se encargará de pedirla. Otra solución más lenta sería remitirnos (a través de correo, e-mail o del apartado de la web) los datos de la tienda / quiosco donde no llegue.
Recordad que para los números atrasados tenéis el departamento de suscripciones (mirad las últimas páginas de la revista).
Y nada más, supongo que estaremos por el ***Salón del Manga de Barcelona*** (Ares tiene *Stand*). Quien se acerque, por allí nos verá.

José Ángel Ciudad

FREE TALK

El número que tenéis en las manos lo he disfrutado al máximo, ya que **Capcom** es mi compañía favorita (a quién voy a engañar, jejeje...), y aunque no he podido explicar y ofrecer todo lo que me gustaría (debido a la clásica falta de espacio), la verdad es que estoy contento de haberlo hecho. Por otro lado, estos meses vamos a disfrutarlos a tope con la increíble cantidad de novedades que inundarán el mercado, como las nuevas entregas de ***Metroid*** o el esperadísimo ***Kingdom Hearts*** de **Square**. También estoy deseando que aparezcan ***Devil May Cry 2*** y ***ZOE 2***, entre otros, además de ***Panzer Dragoon Orta***, ya que ***ZeroSith*** me trajo una demo jugable del ***TGS***. Personalmente estoy enganchado a ***Onimusha 2***, ***Super Mario Sunshine***, el remake de ***Resident Evil***, el nuevo ***Castlevania***, ***Ikaruga*** y de una joya desconocida como es ***Sakura Wars 4*** de **Dream** (que también me trajo ***ZeroSith*** de Japón). A ver si el jefe nos da vidilla y tengo más tiempo para viciarme. Saludos a todos, ¡nos vemos!.



EVIL RYU

Games Tech
Pasaje Mercuri, s/n nave 12 -
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

www.gamestonline.com

gamestech@aresinf.com

#Gamest

this is manga

minami
shirase
dokan
x•manga
hentai
dojin•x

salón del MANGA de barcelona

25
26
27
OCTUBRE
2002

nosotros
estaremos,
y tú?

NÚMERO 4

NOVIEMBRE / 2002





SUMARIO





First Impression:
Final Fantasy Tactics



CAPCOM

Games Tech Special:
Capcom

14



Coming Soon:
Kingdom Hearts





Viejas Glorias:
Juegos de "hermanos"





Now on Sale:
Ikaruga





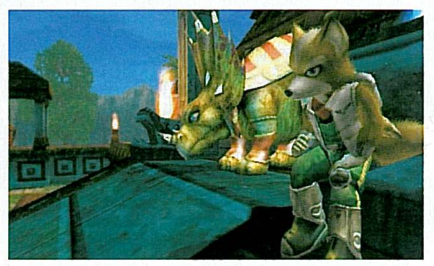
Let's Cosplay!
Frikis de Capcom

NOTICIAS



Sega ha comentado que el día 19 de diciembre saldrá a la venta ***Sonic Megacollection*** para **GC** donde se incluirán todos los ***Sonics*** de **Megadrive** más el ***Sonic Pimball***, ***Sonic 3D Blast*** y ***DR Robotnik´s Bean Machine***.

Nintendo ha llegado a un acuerdo con **Bandai** para que ésta desarrolle varios títulos para **GC**, uno de los primeros será un juego de ***Gundam***, llegando el acuerdo a un total de 5 juegos hasta marzo del 2003.



El esperadísimo ***Star Fox Adventures*** se podrá comprar el día 22 de noviembre; en cuanto a ***Metroid Prime*** estará disponible a principios del 2003.

El increíble ***Ikaruga*** tendrá extras en la versión de **GC,** aunque no en forma de niveles nuevos sino de modos de juegos.

Wavebird, el mando sin cables de **Nintendo**, se pondrá a la venta el 22 de noviembre al precio de 50 euros; dicho mando usará señales de radiofrecuencia que ofrecen una seguridad 100% aunque se encuentre objetos de por medio.

Resident Evil Zero se nos va a la primavera del 2003, o sea que a esperar toca, este nuevo capítulo de la serie tendrá un sistema en el cual podremos cambiar de personajes, ya que podremos controlar a Rebecca Chambers y Billy Coen.

XBOX

Rare deja de ser parte de **Nintendo** y es comprada por **Microsoft**, de momento se sabe que la segunda parte de ***Perfect Dark*** y un nuevo juego llamado ***Kameo: Elements Of Power*** se editarán en la consola de **Gates**.



Sega podría estar programando ***Virtua Fighter 4: Evolution*** para la consola de ***Gates***, aunque es un rumor que podría ser cierto, a ver si de una vez por todas despega esta gran consola "en todos los sentidos", ya que las ventas en Japón son bastantes deprimentes.

Microsoft ha invertido gran cantidad de dinero en China para fabricar **Xbox** en dicho país, lo que supondrá un ahorro en la creación de las consolas y la consiguiente reducción de algunos costes de fabricación (lo que abaratará el precio de la consola).

El 1 de noviembre **Microsoft** pondrá a la venta una versión más reducida del mando de control estándar al precio de 40 euros. Aparte de tener un tamaño más reducido también tiene los botones distribuidos de diferente manera (¡por fin!).

Metal Gear Solid 2 Substance ha sido cancelado en Japón (sólo en versión **Xbox**). Esto es debido a que **Konami** se niega a producir juegos para **Xbox** en dicho país. En Europa y USA seguirán produciendo. Faltará saber si veremos ***Substance*** por aquí, con tanto revuelo.

El servicio ***Xbox Live*** se estrenará el 14 de marzo en España, el *Starter-Kit* incluirá 12 meses de suscripción, el ***Xbox Comunnicator*** de regalo y dos demos. En algunas informaciones se comentan que eran juegos completos, de momento se sabe que el precio será de 60 euros, ya veremos en qué queda todo.

The House Of The Dead III, incluirá ***The House Of The Dead II***; si ya de por sí teníamos unas ganas locas de jugar a la tercera parte, con el añadido de la segunda las ganas se multiplican. Esperamos que de paso metan la primera parte ya que la conversión a **Saturn** era un poco penosilla.

Dino Crisis 3 ya está anunciado para **Xbox**. Los personajes podrán propulsarse con una especie de propulsores, que les permitirán moverse con mayor libertad. La acción se desarrolla en una colonia espacial.

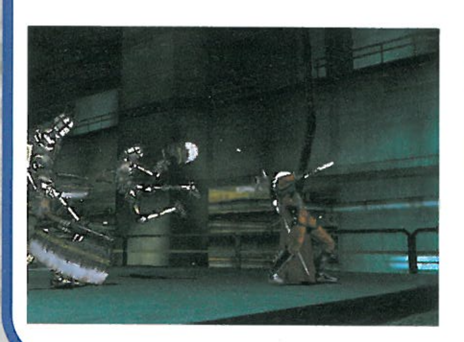


PlayStation 2

Gun Survior 4 estará basado otra vez en la serie ***Resident Evil***.

Ghost In The Shell tendrá una entrega para la última consola de **Sony,** pues la propia compañía nipona se ha hecho con los derechos del manga japonés. Dicho juego está basado en la nueva serie de anime que ha empezado a emitirse el mes de octubre en Japón, llamada ***Ghost In The Shell: Stand Alone Complex***.

***Devil May Cry** 2* se pondrá a la venta el 30 de enero en Japón, supera al original en todos los aspectos: nuevos movimientos, más combos, armas nuevas y una nueva compañera *de reparto* (esto tiene doble sentido) llamada Lucía. Y a 60Hz el PAL.



Cuando todavía no ha sido puesto a la venta ***Automodellista*** en el mercado americano ni europeo, **Capcom** informa que la segunda parte ya está en camino y que de momento la única novedad destacable será el soporte para banda ancha.

Shinobi está apunto de aparecer en Japón, concretamente el 5 de diciembre, aquí nos llegará en primavera del 2003. **Sega**



Overworks, la programadora de dicho título, ha comentado que para acabar el juego con todos los secretos tendremos que invertir unas 20 horas, teniendo más de 50 minutos de secuencias cinemáticas.

Konami anuncia un nuevo juego de acción llamado ***GetBackers: Recapture! All Sets***, que se publicará en Japón el mes de diciembre. Podrán cooperar dos jugadores simultáneamente y usar una gran variedad de técnicas para atacar a los enemigos.

Banpresto está ultimando ***Ultraman Fighting Evolution 2***. Los monstruos de las series ***Ultraman*** se liarán a mamporros antes de final de año.



Enterbrain lanzará a finales de año un RPG en el que el diseño de personajes corre a cargo de ***Rumiko Takahashi*** (***Ranma*** ½).

GAME BOY ADVANCE



Sega programará ***Sega Rally 2*** en la portátil de **Nintendo**. Tendrá unos gráficos similares a ***V-Rally 3*** e incluirán los modos de *Campeonato*, *Time attack* y posibilidad de varios jugadores.

También está confirmada para **GBA** la continuación de ***Sonic Advance***.

Metroid Fusion **(GBA)** se pondrá a la venta el 22 de noviembre en España.



Otras noticias

El Parlamento griego ha prohibido los videojuegos en dicho país debido a un escándalo en las máquinas de las *fruta$ y campanita$*, ésas que a los *viejecitos* y no tan *viejecitos* les vacía la cuenta corriente, creando una ley que no hace distinción entre ambos sistemas de entretenimiento. Menos mal que semanas después el Tribunal Griego ha declarado inconstitucional dicha ley y todo parece que se ha arreglado.

En Cataluña, la Conserjería de Sanidad de la Generalitat ha instado al Ministerio de Sanidad y Consumo a que retiren ***MGS*** y ***MGS2*** de las tiendas debido al controvertido tema del *diazepan*, ya que hace publicidad de un medicamento que requiere prescripción medica (este tema ya se trató cuando ***MGS*** se puso a la venta hace varios años)... Cada mes nos toca recibir ¿Qué pasa con las películas cinematográficas?, ¿Nadie carga con ellas nunca?

Dream Factory creadores de ***The Bouncer***, la saga ***Toba*** y que actualmente están programando ***Kakuto Chojin*** para **Xbox,** buscan gente para desarrollar nuevos proyectos a través de su página web. El juego en cuestión será un *Action-Rpg* para **PS2** y **Xbox**.

Game Arts podría programar un nuevo ***Gun Griffon*** llamado ***Gun Griffon: Divine***, los afortunados podrían ser los usuarios de **Xbox** o **PS2**.

Sega ha llegado a un acuerdo con el autor de *Best-Sellers* tan populares como ***Parque Jurásico***, ***Michael Crichton***, para que idee un juego. De momento no se sabe la plataforma elegida para albergar dicho juego.

Kojima ha confirmado la existencia de ***Metal Gear 3***, si ya teníamos impaciencia por la aparición de ***Metal Gear Substance*** ahora sufriremos un poco más hasta que tengamos esta tercera parte en las manos; de momento **Konami** ha puesto a la venta en Japón ***The Document Of Metal Gear Solid***, un DVD sólo reproducible en la **PS2** que todo aficionado a la creación de videojuegos tendría que tener. Este DVD es superinteractivo y está dividido en varios apartados, puedes rotar en *3D* cualquier personaje del juego, aparatos y todo lo que aparecía en ***MGS2***, también puedes rotar los escenarios y hacer *zoom* a la parte quieras.



El plato fuerte se lo llevan las secuencias animadas, las cuales puedes pausarlas y poner la cámara donde quieras, lo malo es que mientras están reproduciéndose no podemos mover la cámara... de todos modos esperamos la versión americana, ya que la que tenemos está en un perfecto japonés.

El *GameJam*, Feria de **Sega** se celebrará en marzo en Tokio y seguramente se convertirá en un evento anual debido a gran la cantidad de títulos que esta impresionante empresa nipona está realizando para todas las consolas.

Financial Times ha confirmado que la **PS3** saldrá en el 2005 y que **Sony** va a empezar *a "dar clases"* a algunos programadores con el fin de que puedan sacarle todo el potencial posible para cuando se ponga la consola en venta, también comentan que **Nintendo** quizás se convierta en una *Third Party* como **Sega** y no fabrique un relevo de su espléndida **Gamecube**, en cuanto a la **PS3** será 1000 veces más potente que la anterior (qué bestias) y podría ser compatible con los juegos de **PS2**.





WWW.GAMESTONLINE.COM

¡GAMES TECH también en la red!

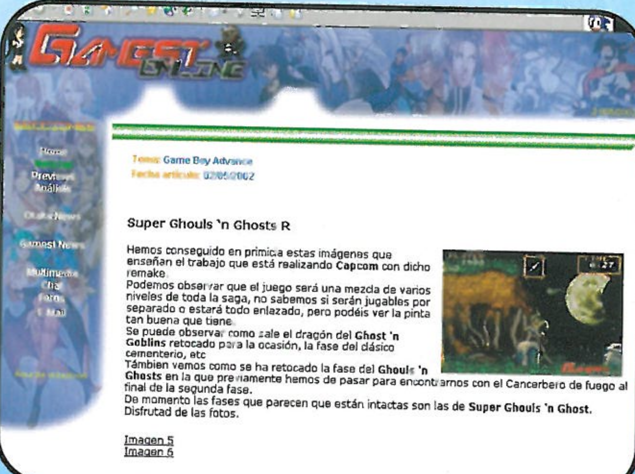
Noticias, previews, análisis, multimedia, foros, chat...
Hazte notar, rellena la encuesta Online y danos tu opinión sobre la revista y la web.
Tu opinión es lo que cuenta.

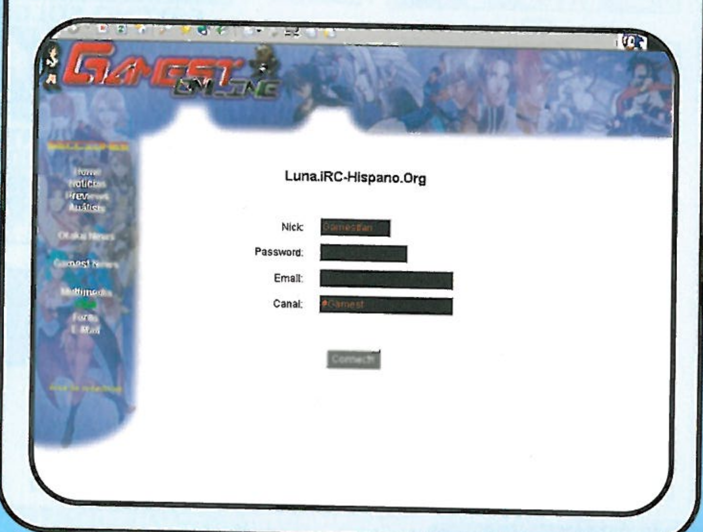




Canal #Gamest

Accede al canal oficial de la revista, desde el apartado correspondiente en la web. Nunca te lo pusieron tan fácil.







Como ya os adelantábamos en el número anterior, **SNK Neo Geo, Breeza Soft** y **Eolith** están trabajando en conjunto en la próxima entrega de la saga ***The King of Fighters. King of Fighters 2002: Challenge to Ultimate Battle***.

Debido a que han sido muchos los que dejaron de jugar a ***KOF*** desde que introdujeron los *Strikers*, han decidido eliminarlos definitivamente, retomando así los orígenes de la obra magna de **SNK**. ***KOF 2002*** vendrá a ser lo que representó ***KOF 98***, un capítulo intermedio entre saga y saga, ya que en ***KOF 2001*** se acabó definitivamente la trama de los NEST.

SISTEMA DE JUEGO

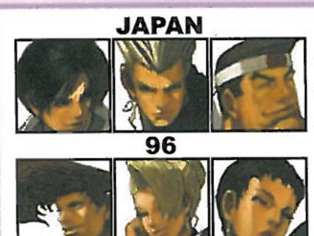
Si tenemos un *stock* (un nivel en la barra de poder) y pulsamos BC, entraremos en el *power mode.* Este modo se asemeja al de ***KOF'98***. Durante un periodo limitado, inflingiremos más daño al adversario, además, podremos cancelar cualquier golpe o especial con otro especial.

Si no tenemos *stocks*, y estando en *power mode* ejecutamos una súper, el personaje la ejecutará y volverá al modo normal. En cambio si tenemos algún stock, ejecutará la versión *max* de dicho súper.

De nuevo, todos los súpers vuelven a tener la correspondiente versión *max*.

EQUIPOS

JAPAN



Kyo
Benimaru
Daimon

96

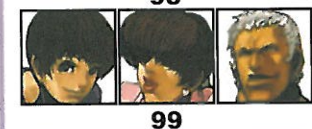
Iori
Mature
Vice

97



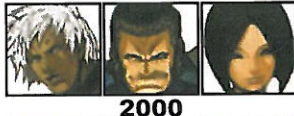
Billy
Blue Mary
Yamazaki

98



Chris
Shermie
Yashiro

99



K'
Maxima
Whip

2000



Ramon
Seth
Vanessa

2001



K9999
Kula
Angel

KOREA



Kim
Chang
Choi

IKARI



Leona
Ralf
Clark

ART OF FIGHTING



Ryo
Robert
Takuma

FATAL FURY



Terry
Andy
Joe

PSYCHO SOLDIER



Athena
Kensou
Chin

WOMAN FIGHTER



Mai
Yuri
Lee Lin Ju

OROCHI



Chris
Shermie
Yashiro

BOSS



Rugal







SILENT HILL 3

Bien, bien, bien (^.~) si habéis sido tan hombres que ninguno de los ***Silent Hill*** *os ha puesto la piel de gallina, pues esta vez lo tendréis difícil,* ***Konami*** *nos prepara la tercera entrega de esta espléndida saga de horror.*

Sin duda alguna, los ***Silent Hill*** se venden muy bien (en este mismo número estábamos comentando sobre ***Silent Hill 2*** y ahora ya estamos anunciando la nueva entrega). **Konami** parece saber muy bien cómo sacar el provecho de sus títulos, pero además sabe cómo llegar hasta su público.
En el último E3 pudimos dar con la noticia del proyecto, pero en el TGS de este otoño fue donde pusieron algunos vídeos de una calidad aceptable y así hemos podido hacernos una idea de cómo será el juego.
La sorpresa es que en esta nueva continuación tendremos a una chica como protagonista, el nombre de la cual es Heather. Un día ella estaba de compras en un centro comercial como cualquier chica joven normal y corriente, sin embargo de repente y sin saber cómo, Heather es atraída hasta un horrible mundo alternativo plagado de criaturas infernales... así es cómo empezará esta intrépida aventura, aunque todavía no se sabe la relación que tiene ella con ***Silent Hill***.
De momento, los gráficos que se han podido ver son bastante superiores a los de ***Silent Hill 2***, y los *FMVs* siguen usando la técnica de la animación facial que se estrenó en la entrega anterior, una técnica que hace como si hablasen de verdad los personajes.
Konami tiene planeado lanzar este ***Silent Hill 3*** después del 2003, hasta entonces podemos hacernos una preparación psicológica para soportar el juego.

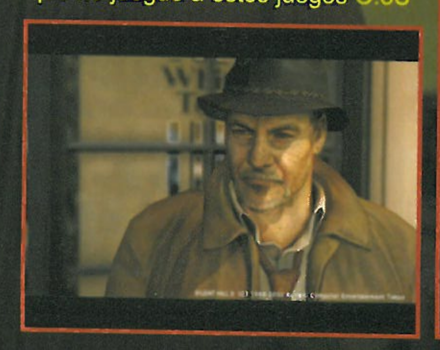


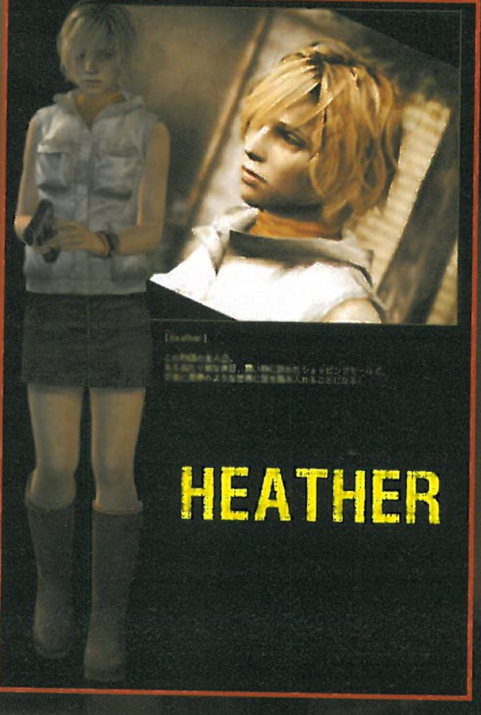


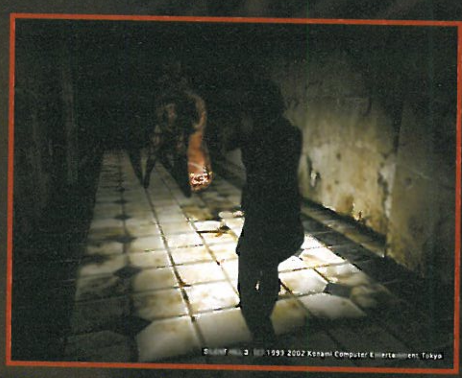
Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com



La gente de corazón débil, mejor que no juegue a estos juegos O.oU







Estos ambientes de ***Silent Hill3*** están terriblemente bien logrados. (Uff.. qué siniestro (*o*)U)

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE



***Final Fantasy Tactics** es considerado por algunos el mejor SLG de **PSone**. Cuando a estas alturas ya no esperábamos secuela, **Square** nos sorprende en **GBA**.*

Lo primero que recordamos de ***FF Tactics*** es su soberbio argumento. Una entramada historia que hacía que dejáramos de jugar y nos parásemos a pensar en lo que se nos estaba narrando. Muy pocos juegos son capaces de ello, por citar algunos, maravillas de la talla de ***Final Fantasy VI***, ***VII*** y ***Xenogears*** lo lograron.

Centrémonos en ***FF Tactics Advance***. No será una conversión del original de **PSone**, sino una secuela totalmente nueva (menos mal).

La trama se desarrolla en una época parecida a la actual, con coches pululando por las calles y edificios de ladrillos. Marche (el prota) encuentra un libro llamado Gran Grimore, también conocido como **Final Fantasy**, y le pide que cambie el mundo real por el del libro. Y así empieza todo, pues además de cambiar de aspecto, la magia, criaturas y razas del libro aparecieron en escena.



A partir de entonces podrá empuñar espadas, lanzar conjuros y lo que haga falta para volver el mundo a su estado original.

Pero para ello no estará solo, sus compañeros de clase Mewt y Ritz le acompañarán.

Todo girará entorno a los jueces, unos caballeros que se encargarán de mantener el balance entre el bien y el mal. En las batallas estarán presentes para impartir su ley, que entre otras cosas, impide matar.

El libro moverá el mundo a su gusto, por lo que no habrá una ruta predefinida, y se nos dará la posibilidad de "crearnos nuestro propio mapa" (a saber...).

Volverá el sistema de trabajos, el cual permitirá que un solo personaje pueda desarrollar diversas habilidades con diferentes aspectos.

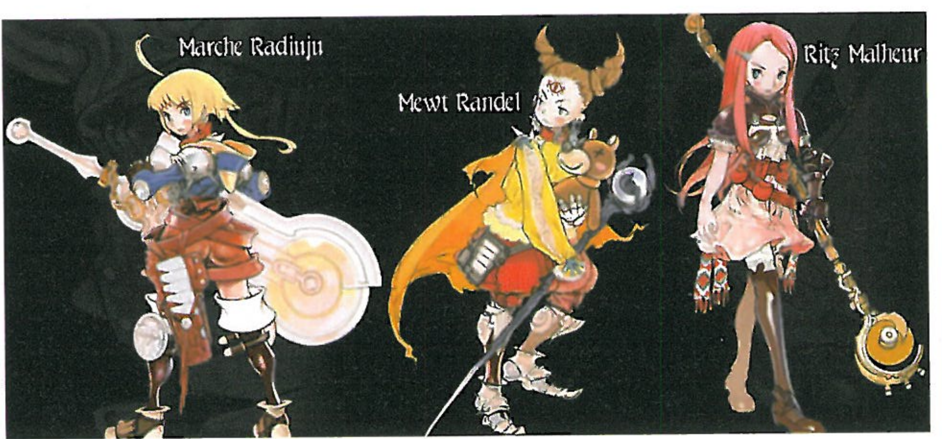
Más razas, además de los humanos estarán una especie de lagartos, amazonas, y los carismáticos Moogles.

Por último, podremos unirnos a clanes y así ir superando subaventuras que éstos nos propondrán.





Real Yagami
realyagami@gamestonline.com





FIRST IMPRESSION



*Con ocho millones de copias vendidas, la serie "algo **Saga**" (**Romancing Saga** por ejemplo) de **Square** son Rpgs que no tienen menos expectación ante los colosos **Final Fantasy**. Agarraos fuerte porque falta poco para el lanzamiento de una nueva entrega con el nombre de **Unlimited Saga**.*

La oleada de buenos *Rpgs* en ***Ps2*** parece no detenerse nunca, ahora le toca a este ***Unlimited Saga*** el cual alargará la lista de la serie de los ***Sagas*** hasta la novena entrega. Pero ¿cuándo empezó todo? Hagamos una breve cronología: 1989 ***GB Makai Toushi Saga***, 1990 ***GB Saga 2 Hihou Densetsu***, ***Saga 3 Jikuu No Hasha*** (estos tres juegos llegaron a occidente con el nombre de ***Final Fantasy Legend***), 1992 ***SFC Romancing Saga***, 1993 ***SFC Romancing Saga 2***, 1995 ***SFC Romancing Saga 3***, 1997 ***PSX Saga Frontier***, 1999 ***Saga Frontier 2***. (Vaya currículum ¿eh? (*o*)>>).



Yusuke Naora exdirector artístico de los ***FF*** es el encargado de diseñar los personajes de este juego, como protagonista principal tendremos a una chica llamada Laura, una hábil pirata de los mares. Pero aparte de ella también tendremos a muchos más personajes secundarios, como en los ***Romancing Saga***. La manera de reclutarlos no será nada lineal, podremos aceptar o rechazar las ofertas de la compañía cuando queramos y así formar un grupo a nuestro gusto.

Gráficamente, se usa una extraña combinación del *2D* con el *3D*, pero es muy agradable de ver, ya que los personajes parecen pintados con pincel y acuarelas, muy diferentes a los gráficos del tipo *Cell-Shading*.

La historia del juego nos ambientará en un mundo donde se esconden siete objetos divinos (*The Seven Wonders*), y parece ser que, quien obtenga estos objetos, podrá invocar a los dioses y despertar una época dorada en el mundo para hacer realidad todos los deseos de la gente.

Square tiene previsto lanzar este juegazo en diciembre de este año, *Only For Japan* claro, pero cabe la posibilidad de que en unos meses aparezca una versión americana, bueno esperemos que sí, porque no creemos que aparezca en nuestro viejo continente.

Ryofu y
las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com





Aquí hay algo que nos desconcierta, porque <u>supuestamente</u> la filial **PlayOnline** de **Square** hizo una propaganda de un ***Romancing Saga 4*** y <u>supuestamente</u> tiene la fecha de lanzamiento fijada en la primavera del 2003. Pero conociendo a la gente que hay en la red, esto podría ser una farsa, porque en el anuncio figura una canción de ***Malice Mizer*** (un grupo de música popular en Japón) y no encontramos relación alguna con el ***Romancing Saga***.





*Imagina mezclar una fábrica de sueños norteamericana como es **Disney** con una de las productoras japonesas de videojuegos más importantes... Imagina mezclar a **Goofy**, **Mickey** y compañía con ídolos nuestros como el incansable **Cloud Strife**... ¿Estamos soñando, o es posible juntar dos cosas tan diferentes?*





La primera vez que escuchamos algo sobre ***Kingdom Hearts***, la verdad, es que no sabíamos qué pensar. Poner en un mismo juego a personajes de **Square** con los archiconocidos amigos de **Disney** no era algo fácil de imaginar, y mucho menos a alguien como *Mickey Mouse* invocando a seres como *Bahamut*. Muchos cometimos el error de tachar a ***Kingdom Hearts*** de mezcla imposible, estrategia comercial... pero ahora, cuando la versión *PAL* está a punto de salir al mercado europeo (el 22 de noviembre es la fecha oficial si no hay retrasos) y la americana lleva un tiempo a la venta, podemos afirmar que **Square** ha hecho uno de los mejores títulos de sus últimos tiempos. Ha sabido aportar la justa cantidad del universo **Square** y de la magia de **Disney** a un juego que, aunque esté orientado a un público más bien joven o infantil, no desagradará a nadie. Con un apartado técnico impecable, lleno de todo el colorido **Disney**, nuestro protagonista principal, llamado *Sora*, tendrá que luchar contra los Heartless, un grupo que intenta acabar con el



mundo de **Square** y el mundo de **Disney**. *Sora* llegará a la ciudad que une los dos mundos, y allí juntará fuerzas con *Goofy* y *Donald* para ir en busca del *Rey Mickey*. A partir de allí, comenzará la aventura que les llevará por multitud de mundos de **Disney**, encontrando infinidad de personajes creados por la factoría, además de algunos míticos de **Square**, como es *Cloud*, el infatigable protagonista de ***Final Fantasy VII***. Sobre la banda sonora del juego, aunque pega bastante con la acción de éste, se echan en falta más temas de las famosas películas de **Disney** que los que han sido incluidos en el juego. La duración del juego es de unas 30 horas aproximadamente, con infinidad de secretos y mundos que recorrer, lo cual no es nada despreciable, y más aún si tenemos en cuenta que el juego está enfocado a un público infantil. Otro aspecto destacable es el doblaje, tanto en la versión japonesa como en la americana, con unas voces de **Disney** muy acordes con las originales, y las voces de personajes de **Square** que no habían tenido antes.

Está claro que si estás acostumbrado a jugar a *RPGs* más bien serios, quizá ***KH*** se quede un poco corto, ya que está pensado para los más jóvenes, y por eso hemos de analizarlo como un juego para un público infantil, al cual le encantará, por el mundo **Disney**. El sistema de juego similar a un *Action RPG* y lo entretenido que se hace de jugar. No encontraréis historias épicas en ***Kingdom Hearts***, no esperéis ver batallas interminables con seres como *Sephirot* ni mucho menos encontrar violencia extrema, pero los chavales lo agradecerán, al igual que muchos disfrutamos cuando éramos pequeños con los personajes **Disney** en los 16 *bits*... porque quién no recuerda aquel mítico ***Castle of illusion***...

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com













Cloud pensando en su pasado...

Grandia Xtreme

グランディア エクストリーム
GRANDIA XTREME

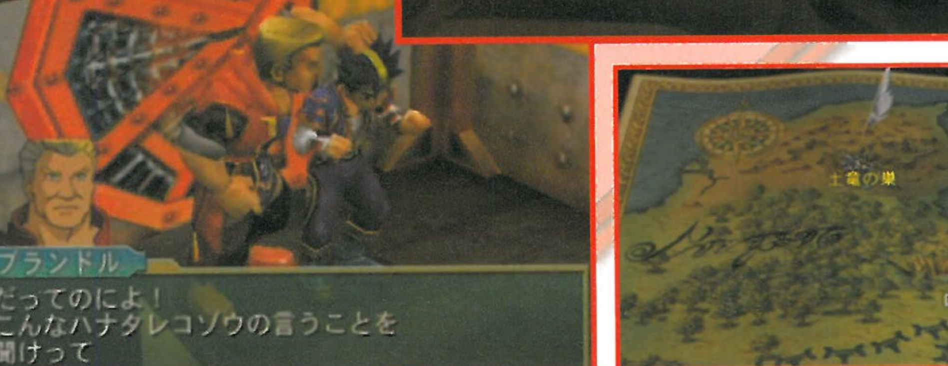
Cuando leáis esto ya estará a la venta en el mercado americano Grandia Xtreme, la tercera parte de la saga de Game Arts que lleva desde el 97 demostrándonos que son unos expertos a la hora de realizar excelentes RPG's, pero... ¿Realmente podemos denominarla tercera parte?

COMPAÑÍA: GAME ARTS
SISTEMA: PLAYSTATION 2
GÉNERO: RPG

Parece que fue ayer, cuando **PlayStation** y **Saturn** luchaban por tener el mejor *RPG* jamás creado, época en que **Sony** estaba programando ***Final Fantasy VII*** para **PSX** y **Game Arts**, en baza de la extinta consola de **Sega**, preparaba el que sería su primer *RPG* poligonal. Esta pequeña compañía japonesa ya tenía en su historial una de las más emblemáticas sagas del mundo de los *RPG*, y la más querida de este humilde redactor, la saga ***Lunar***, la cual se desmarca de las demás no por su nivel técnico el renombre de una saga, sino por crear una historia tan grande, con unos personajes tan bien elaborados, que llegarás a creer que perteneces a tan maravilloso mundo. Pues bien, **GA** consiguió transmitir esa misma esencia a ***Grandia***, pero ahora rodeándola de un perfecto entorno *3D* (pocos juegos aprovechaban tanto la **Saturn** y la **PSX**), un nivel técnico a la altura, y un nuevo sistema de juego, el cual podría considerarse uno de los mejores de todos los *RPGs* que conozco, con un sistema de lucha innovador, poco repetitivo y mucho más interactivo. Pero ***Grandia*** no olvidaba ese estilo **Game Arts** a la hora de tejer la historia, siendo imprevisible en todo momento y enganchándonos hasta límites insospechados. La continuación nos llegó para **Dreamcast**, y más tarde para **PS2**, la cual presentaba nuevos personajes,











nueva historia, unos gráficos de ensueño y el mismo estilo, con varias mejoras en el sistema de combate, repitiendo **Noriyuki Iwadare** en el apartado sonoro para envolvernos con las mejores melodías. Y ahora, por fin, nos llega esta tercera entrega, la cual lleva poco tiempo en Japón, programada únicamente para **PS2** y financiada por **Enix**. A nivel gráfico, este ***Grandia Xtreme*** es muy similar a la segunda parte, con alguna mejoría, pero es que no es en el aspecto técnico donde ha variado la saga, sino en el estilo de juego: se ha mejorado aún más el perfecto sistema de combates, en el cual ahora podemos hacer combos entre varios personajes, y teniendo los ataques *Xtreme*, principales innovaciones en las batallas, además del renovado apartado visual, ahora "circular". Pero el cambio más importante es el desarrollo: la historia del juego ha pasado a un segundo plano para que los combates y las mazmorras sean lo primordial. Se acabó la exploración, la fantástica narración de los hechos, aquellos personajes casi reales... Todo el que quiera volver a vivir aquello tendrá que esperar a una continuación más directa, pero eso no quiere decir que ***Grandia Xtreme*** no sea un buen juego, al contrario... Tiene uno de los mejores sistemas de combate que podemos encontrar en un *RPG*, y es un gran juego en todos los sentidos, en el cual debemos guiar a **Evan**, un joven cazarrecompensas, en su hazaña por restaurar su moribundo planeta. Cuando tengamos una versión traducida en nuestras manos podremos deciros si este ***Xtreme*** merece el título de ***Grandia***, y si realmente es mejor que las anteriores entregas...

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com







Podéis apreciar como ha cambiado la barra de estado de los personajes en esta nueva entrega.



La grandeza técnica del título se demuestra otra vez en este precioso pueblo.

STARFOX ADVENTURES

Rare**, recién adquirida por **Microsoft**, nos presenta su nuevo juego para **Game Cube**, el cual posiblemente sea su último juego en colaboración con **Nintendo** para esta plataforma, **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet.





La primera aparición de Fox McCloud como personaje principal fue en ***Star Fox***, un impresionante juego de naves en 3D para **Super NIntendo,** que utilizaba un chip especial para crear sus gráficos. Después protagonizó el genial ***Lylat Wars*** de **Nintendo 64** y apareció en los ***Smash Bros.*** Ahora regresa con ***Star Fox Adventures: Dinosaur Planet***, en una aventura a pie, en la que tendrá que explorar el planeta de los dinosaurios, donde se encontrará muchos problemas. Este juego llevaba años en preparación, siendo **Nintendo 64** la plataforma original escogida, pero debido a la salida de **Game Cube** al mercado, **Rare** y **Nintendo** han decidido deleitarnos con este título en la nueva y potente consola. La calidad gráfica conseguida os dejará con la boca abierta, con increíbles escenarios de gran belleza y un diseño de personajes genial, todo ello moviéndose con perfecta fluidez. Fox podrá realizar todo tipo de acciones, como explorar, correr, saltar, volar, nadar, excavar, buscar, disparar y comprar objetos entre otras cosas. También habrá algún que otro puzzle que solventar. No faltará tampoco también alguna que otra fase de naves al estilo de los clásicos ***Star Fox***, que no serán muchas pero sí intensas, y otras en la que controlaremos otros vehículos. En noviembre podremos disfrutar de este juego, en el que la variedad de su desarrollo y la enorme longitud nos enganchará al televisor durante mucho tiempo.



Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es







MARIO PARTY 4

*Preparaos para la diversión sin límites. Pronto llegará **Mario Party 4**. Sólo necesitarás cuatro mandos y tres amigos.*

COMPAÑÍA: NINTENDO
SISTEMA: GAMECUBE
GÉNERO: PRUEBAS







Todos conocemos, gracias a **N64**, la divertida saga de ***Mario Party***. Bien, pues pronto llegará a nuestras **Game Cube** una nueva entrega: ***Mario Party 4***, el cual ya fue presentado por **Nintendo** en el E3 de este año. **Hudson Soft** es quien se está encargando del desarrollo de este divertido juego. La verdad es que el juego no parece haber cambiado mucho en lo que a anteriores ediciones se refiere, pero una de las cosas que podemos apreciar en las imágenes que os mostramos, es la notable mejora en el aspecto gráfico. Podremos seguir



jugando hasta cuatro jugadores, puesto que de ahí viene la diversión (contra más mejor), ya que jugando uno solo contra la máquina el juego pierde parte de su gracia. El juego consiste en un tablero con cuatro personajes y diferentes casillas: las rojas, las azules, interrogantes o estrellas. Dependiendo en qué casilla caigamos, tendremos que hacer diferentes minijuegos, de los que hay que decir que algunos requieren una gran destreza, como por ejemplo en el que hay que ir pintando por encima de una línea. Esta vez contaremos con un nuevo modo de juego llamado *tag battle*, que nos permitirá hacer diferentes equipos. También podremos elegir entre una gran plantilla, así podremos elegir a nuestro personaje de **Nintendo** que más nos guste. El lanzamiento de esta nueva entrega está previsto para el 29 de noviembre del 2002. Así que ya sabéis, iros preparando, porque queda bien poco para que podamos disfrutarlo.

CaoCao
Real_CaoCao@msn.com





Robotech: Battlecry





*Cuando nos enteramos que **TDK** estaba desarrollando un juego de **Macross**, no pudimos hacer otra cosa que esperar lo peor. Pero viendo las imágenes y vídeos del juego, parece ser que no va a estar tan mal la cosa...*

COMPAÑÍA: VICIOUS CYCLE
SISTEMA: GC / PS2 / XBOX
GÉNERO: SHOOTER

La referencia más clara a tener en cuenta a la hora de comentar este juego, sería ***Macross VFX*** y su segunda entrega. Prácticamente el sistema y desarrollo es un calco de estos dos juegos. Para quien no los conozca, se tratan de *shooters* en tercera persona (aunque la vista se podía cambiar a primera) en los cuales podemos transformarnos en tres formas distintas, con el fin de cumplir una serie de misiones.
En este ***Robotech Battlecry***, podremos transformar nuestra Valkyria en Fighter, Gerwalk y Battroid. Cada forma irá mejor para un tipo determinado de situación, por ejemplo el Fighter será ideal para combates aéreos o con muchos enemigos, el Battroid será ideal para combates terrestres y cuerpo a cuerpo, y el Gerwalk para situaciones de precisión.
El estilo gráfico, a primera vista, parece muy simple, aunque habrá que esperarse a ver el producto final para ver la cantidad de polígonos que maneja; por el momento ya se ha podido ver que el entorno se mueve con gran suavidad. El *cell shading* es la técnica elegida para impregnar al juego de un estilo parecido a la serie anime.
Un detalle que agradecerán los americanos, son las voces con las que cuentan los personajes principales, cuyos dobladores son los mismos que los de la serie de animación. Además, la banda sonora serán versiones remezcladas de los temas originales que pudimos escuchar en la pequeña pantalla, aunque eso sí, de la *BSO* americana.
Esperemos pacientemente porque ya falta poco para la salida en el mercado europeo, y con subtítulos en castellano.

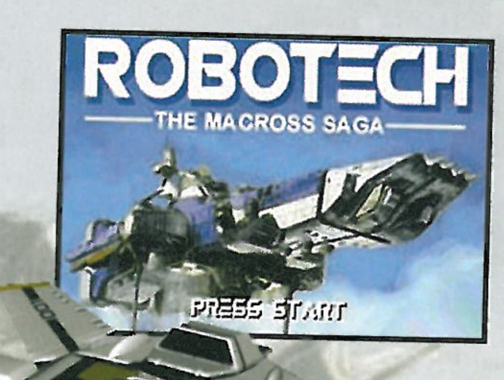



Los piques personales están más que asegurados gracias a la split screen.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com



ROBOTECH
THE MACROSS SAGA

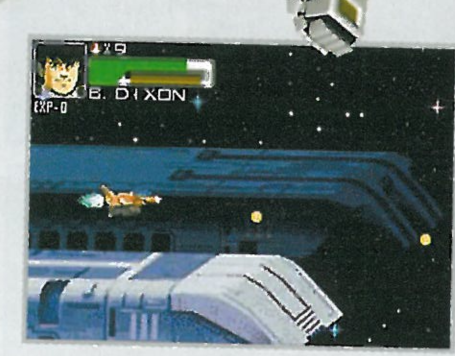


La pequeña **GBA** no podía quedarse sin su ración de **Macross**. La terrorífica compañía **Lucky Chicken** se encargará de llevar a buen puerto (o no) este juego.

COMPAÑÍA: LUCKY CHICKEN
SISTEMA: GAME BOY ADV
GÉNERO: SHOOT EM UP

Nos referíamos con lo de "terrorífica", al hecho que nos podemos esperar lo peor de cualquiera de sus creaciones.
Esperemos que no sea el caso de este ***Robotech: The Macross Saga***, y dejen el listón bien alto.
El juego que nos ocupa será un clásico *shoot' em up* horizontal con algunas fases en perspectiva isométrica (terror). Podremos elegir personajes básicos del anime, entre ellos Rick Hunter (Hikaru Ichiyo), Roy Focker, Maximillian Sterling (Maximilian Jenius) y Miryia (Milia Fallyna). A medida que avancemos, conseguiremos más pilotos ocultos. Todos los pilotos se caracterizan por unas habilidades propias, tales como más HP, mejor defensa, velocidad, ataque...
Las Valkyrias (o los Veritechs, como los llamaron los americanos...) podrán transformarse en sus tres formas: Battroid (robot), Fighter (avión), y Gerwalk (mezcla de los dos anteriores). Cada transformación tendrá sus características y habrá que elegir la adecuada para cada tipo de situación.
Un detalle que añadirá variedad, será la posibilidad de ir adquiriendo experiencia y así mejorar las habilidades de nuestro piloto. Por si nos aburrimos subiendo de nivel, también podremos comprar nuevas mejoras para las Valkyrias.
Los gráficos parecen ser renderizados, y dan la sensación de ser demasiado "redondos" (mirad las imágenes y lo comprenderéis).
En fin, esperemos que los de **Lucky Chicken** sepan valorar la licencia que tienen entre manos y nos traigan un buen juego.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com






Habrá fases con vista isométrica... ¡Qué miedo dan estos americanos!





ToeJam & Earl III
Mission to Earth

*Los alienígenas más marchosos de la historia del videojuego vuelven para quedarse, después de casi 10 años de su debut en la **Megadrive**, **Sega** ha rescatado a estos personajes entrañables para que disfrutemos de sus alocadas aventuras.*







Programado inicialmente para **Dreamcast**, ***ToeJam And Earl III*** continuará sus andanzas en la **Xbox** de **Microsoft** aunque en un entorno 3D de lo más detallado, los gráficos que hemos podido contemplar nos han parecido de lo mejorcito visto últimamente (parece ser que visualmente este juego va a estar muy cuidado).

La trama del juego se nos contará a través de escenas *CG* intercaladas en la aventura y trata sobre la recuperación de 12 álbumes de vinilos sagrados que tendremos de conseguir viajando por 5 mundos muy diferenciados entre sí: uno desértico, uno nevado, una ciudad....

Dichos mundos no estarán interconectados entre sí, tendremos que usar *items* especiales para poder acceder a ellos (durante el juego podremos usar más de 60).

Nuestro cometido será el típico de realizar exploraciones y completar alguna que otra minimisión así como diferentes minijuegos mientras encontramos los álbumes desperdigados.

El potencial de **Xbox** nos obsequiará con un juego técnicamente muy depurado con muchos polígonos y sombras en tiempo real (todo moviéndose a 60 *frames* por segundo). La música tendrá alrededor de 40 temas musicales diferentes y pegadizos de los cuales destacarán temas roqueros y de rap; además, se ha incluido en el juego la posibilidad de jugar con un amigo usando la técnica *split screen* (dividir la pantalla); cuando ambos personajes estén cerca y quepan en pantalla se mostrará en su totalidad y al separarse es cuando se dividirá.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com





Street Fighter Zero 3 Upper

*Tras una genial versión del clásico **Super Street Fighter 2** ahora **Capcom** hace un salto de 5 años en su saga y nos presenta **Street fighter Zero 3** para la portátil de **Nintendo**, aunque desarrollado por **Crawfish**, **Capcom** sigue de cerca sus pasos.*









Aunque esta compañía pueda resultar totalmente desconocida os diré que fue la encargada de transformar ***Street Fighter Alpha*** para **Gameboy Color**, el cual creo que superó las expectativas de muchos. Para esta versión **Crawfish** ha comentado que todos los personajes incluidos en el original estarán en **Gameboy Advanced**, es decir, un plantel de lo más aceptable.
Empezando por las ausencias os diré que algunos escenarios perderán algunos objetos animados para poder dar cabida a todos los personajes en el cartucho y se reduce su número al igual que las músicas, cosa que hace que algunos personajes compartan ambas cosas.
También el modo *World Tour* ha desaparecido.
Uno de los aspectos que no merma es el diseño de los personajes, éstos son grandes y con una más que notable definición, superando con creces a su antecesor y a otros títulos de similares características.
Para suplir algunas de las carencias han decidido obsequiarnos con 2 personajes que no estarán seleccionables desde el inicio; éstos son nada más y nada menos que Jun de ***Street Fighter 3***, Maki de ***Final Fight*** y Eagle del primer ***Street fighter***.

De momento no hay fecha definitiva, pero todo augura que este título hará su aparición el primer cuarto del año que viene. Sólo queda esperar...

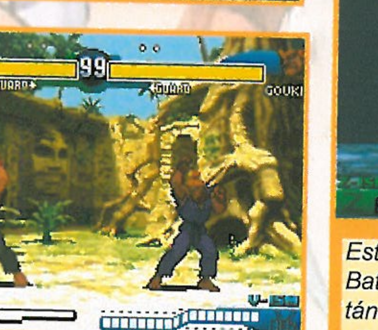
Zer0sith
Zer0sith@hotmail.com









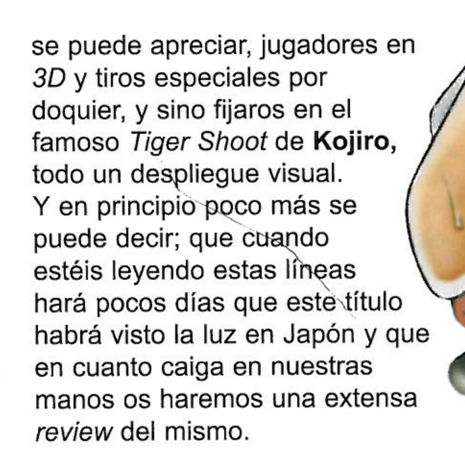




*Esto tiene pinta de ser un Dramatic Battle... ¡Tres enormes sprites simultáneos en nuestra **GBA**!. Promete.*

Captain Tsubasa GC

*Creada en 1981 por **Yoichi Takahashi**, **Captain Tsubasa** sigue la historia de un joven de nacionalidad japonesa el cual es un aficionado al fútbol e irá subiendo peldaños hasta jugar en la selección nacional de Japón y ganar el mundial.*



COMPAÑIA	SISTEMA	GÉNERO
KONAMI	GAMECUBE	SOCCER / RPG

Ésta es a grandes rasgos la trama de la serie que en nuestro país se llamó ***Oliver y Benji,*** la cual mantuvo enganchados a miles de españoles al televisor en una franja horaria no muy habitual para este tipo de series. Como ya os anuncié yo mismo en el número 2 de esta revista, **Konami** se había hecho con los derechos de ***Captain Tsubasa*** para sacar nuevos juegos aprovechando el tirón del mundial. En esta ocasión nos centraremos en el de **Gamecube,** que aunque hay poca información sobre éste, ya empieza a tener una forma muy atractiva para todos los seguidores de esta serie y los aficionados al fútbol de **Konami**.

Imaginaros por un momento un juego como ***Winning Eleven*** (***Pro evolution soccer*** en nuestro país), con la espectacularidad añadida de poder controlar a los héroes de la saga futbolera más conocida. Pues bien, tal y como se puede ver en las primeras imágenes que **Konami** ha sacado a la luz, es lo que se puede apreciar, jugadores en *3D* y tiros especiales por doquier, y sino fijaros en el famoso *Tiger Shoot* de **Kojiro,** todo un despliegue visual.

Y en principio poco más se puede decir; que cuando estéis leyendo estas líneas hará pocos días que este título habrá visto la luz en Japón y que en cuanto caiga en nuestras manos os haremos una extensa *review* del mismo.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com











GUILTY GEAR XX

*Mientras que **Guilty Gear XX** está causando furor en los arcades japoneses, los usuarios de **PS2** esperamos ansiosos la salida de este título en nuestras consolas.*



COMPAÑÍA: ARC SYSTEM
SISTEMA: PLAYSTATION 2
GÉNERO: VS FIGHTING

Sammy y **Ark System** están trabajando para llevar este recién salido *arcade* a la **PS2**, y aunque bien se sabe que esta consola no tiene su fuerte en los gráficos *2D,* han demostrado poder realizar un juego fluido y brillante con ***GGX***. Viéndose las imágenes del juego, prometen estrujar a gusto las capacidades de dicha máquina.

En cada entrega, **Arc System** ha ido dando mayor balance al juego para que los combates sean emocionantes y la victoria no se alcance por suerte. Buena cuenta da la reducción de velocidad del ***GG*** al ***GGX***, el reducir el demoledor efecto del *destroy*, disminuir los daños, introducir la *roman cancel* o la reciente incorporación de un sistema para romper combos. Aunque sería de agrado que la velocidad del juego fuese aumentada. Si los prometedores gráficos, la contundente y guitarrera banda sonora o la jugabilidad que ha sido inculcada a este juego no os parecen motivos para estar rezando a San Esperando, se han añadido 4 personajes nuevos y de aspecto tan original como curioso. Slayer, I No, Zappa y Yoyo se unen a la plantilla con los ya conocidos. ¿Mas aún? Por lo que se comenta se han añadido nuevos movimientos, como magias y movimientos desesperados (¿seremos capaces de memorizarlos todos?).

Lo que promete no defraudar es la banda sonora, pues siempre la ha tenido como punto fuerte al ser cañera y de sobresaliente calidad, a parte de unos contundentes efectos de sonido (¡ya podéis empezar a conectar la **PS2** a unos buenos altavoces y desconectar el sonotone a la abuela!). Si es cierto que todo eso va a caber en nuestra **PS2** vamos a estar ante uno de los mejores juegos de lucha que va a haber en mucho tiempo (San Esperando de la guarda, trae a mi control pad el juego esperado.....)

Orikom
Orikom@hotmail.com





No creo que Sol le esté tomando las medidas a Ky para una bufanda ^^u



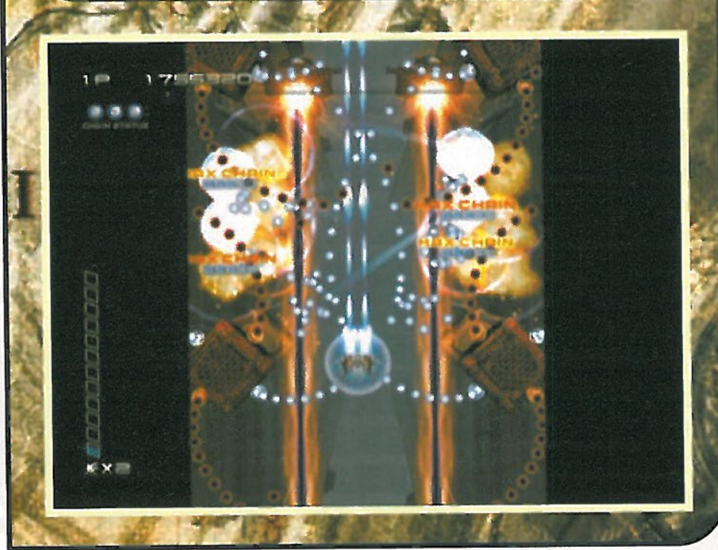
¿Duelo en el aire? ¿O sera que Anji se estará protegiendo del ataque sobaquero de Baiken?



*"**Treasure** lo ha vuelto a conseguir, **Ikaruga** es uno de los últimos juegos para **Dreamcast** y es, sin duda, uno de los mejores matamarcianos al que he jugado en mi vida."*

Evil Ryu





UN POCO DE HISTORIA

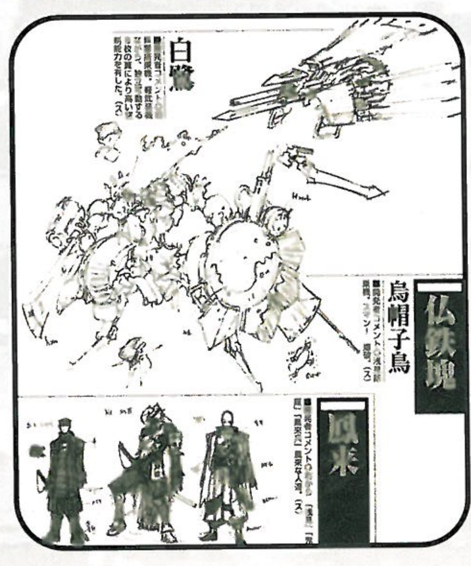
El reino de Hourai es una pequeña nación situada en Honshuu. Tras conquistar esta nación, se denominaron como "Jintsuusha", y empezaron a conquistar militarmente el resto de territorios. La persona responsable de todo lo sucedido es el Hourai Tenrou, que años atrás descubrió en unas excavaciones un objeto llamado "Ubusunagami-Ouki no Kai". A partir de ese momento, Tenrou comenzó a exhibir poderes milagrosos, uno tras otro, al entrar en contacto con el objeto.

Dentro de la propia nación, hay una organización llamada Tenkaku, que se opone a Tenrou y lucha por la libertad. Usando unas naves llamadas "Hittekai", entran en guerra contra el reino de Hourai, pero van perdiendo fuerza hasta que son finalmente aniquilados. Milagrosamente, un joven muchacho perteneciente a los Tenkaku, llamado Shinra, sobrevive. Durante el conflicto, su nave es derribada y cae sobre un pueblo perdido. (Shinra ha sido derribado por Kagari, una asesina enviada para matarle. Mientras Shinra cae, se las arregla para derribarla y cae en el mismo poblado).

El poblado se llama Ikaruga, y es un refugio de un grupo de ancianos rechazados por la sociedad. Estos ancianos, incluyendo al jefe del poblado "Kazamori", salvan la vida de Shinra. Tras una temporada de descanso, Shinra se recupera e informa a los ancianos de su intención de volver a atacar al reino de Hourai. Éstos, al ver lo poco preparado para el combate que está Shinra, le entregan el Hittekai "Ikaruga", que ellos han construido. Kagari, se cambiará de bando y ayudará a Shinra en su peligrosa misión a bordo de su Hittekai "Ginkei".

Ésta es la historia de ***Ikaruga***, el matamarcianos con que **Treasure** se despide de **Dreamcast** a lo grande.







EL JUEGO

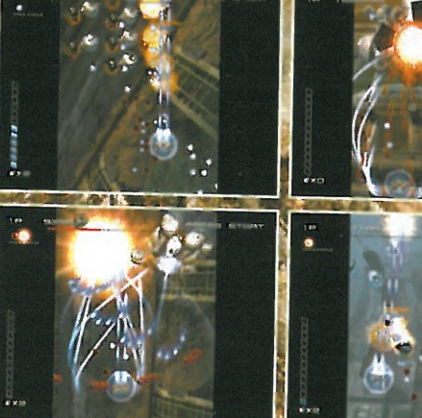
El juego es una conversión del *arcade* que funcionaba sobre la placa *Naomi,* lo que significa que es un calco del original y se trata de una auténtica joya, un matamarcianos perfecto en jugabilidad, con un sistema de juego terriblemente adictivo basado en disparos de dos colores. Este sistema de disparos, ya utilizado en ***Silhoutte & Mirage***, y el ajustado nivel de dificultad es lo que dota a este juego de un toque especial de estrategia y adicción, que lo convierten en uno de los mejores juegos del género, en el que no pararás de viciarte para superar tus propios récords. El apartado técnico es espectacular, los gráficos son increíbles, si podéis ver ***Ikaruga*** con el *VGA Box* os quedaréis boquiabiertos con la calidad de sus texturas.
El sonido no se queda corto, los efectos y sobre todo la música son fenomenales. La banda sonora ha sido compuesta por *Hiroshi Iuxhi*, quien ha escrito y dirigido el juego, y es uno de los miembros del staff original de **Treasure**. También se han incluido algunos extras en esta edición, como galerías de ilustraciones.

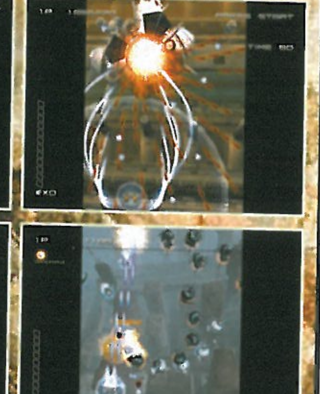




¿RADIANT SILVERGUN 2?

Este juego lo podríamos considerar como la segunda entrega de ***Radiant Silvergun*** de **Saturn**, tal como indica el Project RS-2 que leemos cuando aparece el logo de la compañía japonesa, junto con la coincidencia en ciertas partes de la trama. Pero éste es un hecho que no está realmente confirmado. Están incluso corriendo rumores, de que este "Project-RS" se trataría de una trilogía, cuyo tercer título sería publicado en un futuro. Lástima que no hayan trabajado tanto la conversión como la de ***Radiant Silvergun***, porque si le hubieran añadido alguna fase más y se hubieran incluido *intros,* estaríamos hablando, en mi modesta opinión, del mejor juego de naves de la historia.

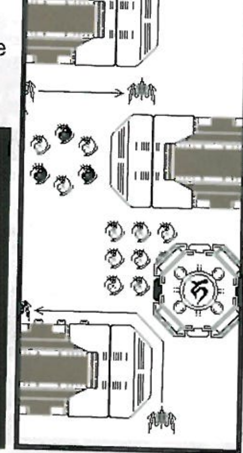




SISTEMA DE DISPAROS

Nuestros Hittekais "Ikaruga" y "Genkai" tienen la posibilidad de disparar en color blanco y negro, cambiándolos a nuestro antojo. Los enemigos también son de estos dos colores, y nos atacarán con disparos blancos o negros. Nuestra nave es inmune al mismo color que le disparen, y caeremos si somos alcanzados con un disparo de color contrario. Al recibir impactos de un mismo color, rellenaremos una barra que nos permite realizar un disparo especial buscador. Si disparamos a una nave con un color distinto al suyo le quitaremos el doble de energía. Cada vez que eliminemos a tres naves de un mismo color seguidas haremos un combo, si logramos encadenar varios de éstos haremos una cadena, que nos permitirá alcanzar increíbles puntuaciones.





Treasure tiene pensado lanzar una versión para **Gamecube** con algún extra más, espero que llegue a nuestro país y los amantes de los juegos de naves puedan disfrutar de este juegazo.

GRÁFICOS	92%
SONIDO	90%
JUGABLE	98%
TOTAL	92%



Onimusha 2: Samurai's Destiny

CAPCOM	
SISTEMA	PLAYSTATION 2
VERSIÓN	EUROPEA
PLAYERS	1
GÉNERO	SURVIVAL
DURACIÓN	10 HORAS

*Por fin aparece en nuestro país la secuela de uno de los títulos más trillados de nuestra cada vez menos joven **PS2**, la segunda parte del juego de samuráis de **Capcom**, más grande, más larga, y ante todo... mejor.*

Poco tiempo después de la aparición de ***Onimusha: Warlords***, **Capcom** anunció la segunda parte, la cual iba a mejorar mucho en gráficos, y aunque continuaría la historia inicial, cambiaríamos de personaje. Ahora, con el juego en nuestro país, nos encontramos con una continuación digna, que rompe esquemas a nivel gráfico y sigue la estela de diversión que dejaba el primero, aunque repita un poco el mismo esquema. La historia de ***Onimusha 2*** comienza con el resurgir de *Nobunaga* y su "ejército de no muertos" 13 años después de que *Samanosuke*, héroe de la primera parte, acabara con él. *Nobunaga* y su ejército destruyen el pueblo de Yagyu a su paso, hogar de *Jubei*. Nuestro nuevo protagonista principal aliará fuerzas con más contrarios a *Nobunaga* para acabar con éste. Nuestro nuevo héroe es mucho más hablador que *Samanosuke*, encontrándonos una historia mucho mejor planificada al estilo que **Capcom** nos tiene acostumbrados con ***Resident Evil***, en la que las relaciones personales, el amor y el odio están a la orden del día para mantenernos pegados al mando de nuestra **PS2** durante varios días.

Técnicamente hablando, ***Onimusha 2*** es simplemente impresionante. Con unos escenarios renderizados y unos personajes tridimensionales con todo un lujo de detalles, podemos afirmar sin equivocarnos que es uno de los tres juegos de **PS2** con más alto detalle gráfico, y es que la *bidimensionalidad* de los escenarios permi-



Onimusha 2: Samurai's Destiny









te crear un nivel de detalle altísimo, que si lo juntamos con las potentes técnicas tridimensionales empleadas en los personajes (encontramos *motion capture* incluso para los caballos) nos queda uno de los mejores entornos gráficos que veremos en una **PS2**. La banda sonora es tan exquisita como la del original, y sólo molesta un poco que el doblaje es algo mejorable (por supuesto, en la versión *PAL* no tendremos la oportunidad de poner las voces en japonés).
La jugabilidad del título impone desde la primera partida, con un control exacto al del primero, que responde perfectamente a las necesidades del título, aunque molesta un poco las excesivas similitudes con su predecesor: mismas espadas, mismas técnicas que las del bueno de *Samanosuke*, coprotagonista demasiado parecido a *Kaede*, misma entrada al *Dark Realm*... en fin, que a **Capcom** le gusta mucho repetir las fórmulas que funcionan (como dicen en *Hollywood*, si funciona... ¡hazlo otra vez!), pero son cosas perdonables, que no desmerecen para nada a uno de los más impactantes títulos de **PS2**. Por último, "felicitar" a **Capcom** por decidirse a incluir la opción 50/60 *hz*., aunque nos quite el *Making Off* del juego (con una bardua excusa que nadie se cree... Diciéndonos que no cabe el juego entero en un DVD por culpa del selector de imagen).

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com

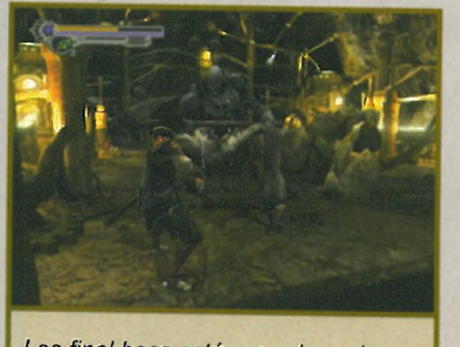




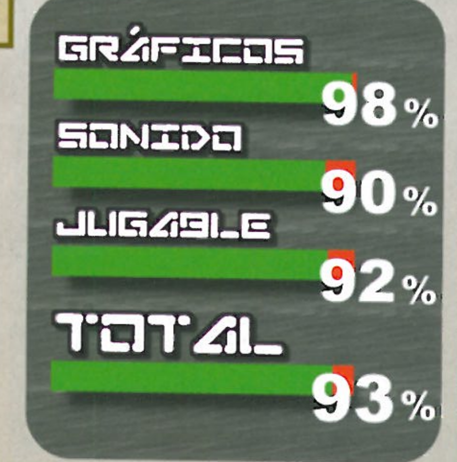




Las espadas son las mismas que en el primer título.



Los final boss están muy logrados.



GRÁFICOS	98 %
SONIDO	90 %
JUGABLE	92 %
TOTAL	93 %

NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SA

Silent Hill 2 Restless Dreams

SILENT HILL 2 最期の詩 RESTLESS DREAMS

KONAMI

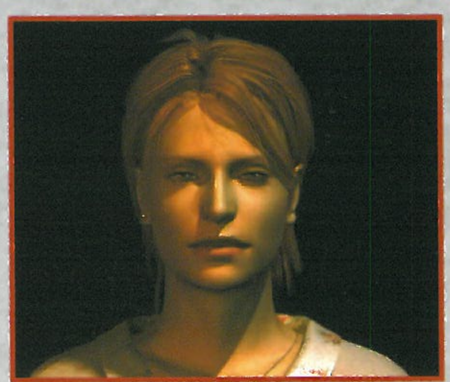
SISTEMA	VERSIÓN	PLAYERS	GÉNERO	DURACIÓN
XBOX	EUROPEA	1	SURVIVAL HORROR	5 ~ 10 HORAS

*Al más puro estilo **Resident Evil**, **Konami** lanzó una versión mejorada de su **Silent Hill 2** para la potente, aunque poco vendida consola de **Microsoft**, en la cual incluía una serie de extras, que pasamos a comentaros si realmente valen la pena...*

Xbox es la consola de las conversiones. Aparte de algún título puntero como ***Panzer Dragoon Orta***, sólo tiene conversiones de grandes títulos aparecidos para otras consolas, como es el caso de ***Metal Gear Solid 2***, o del título que nos ocupa. Parece ser que el talonario de **Microsoft** no se acaba nunca, comprando más y más licencias... Pero no es momento de hablar de eso, sino de la adaptación de la segunda parte de la más famosa saga de terror de **Konami** para **Xbox**. Para que no se quede en lo mismo, **Konami** decidió incluir una serie de mejoras al título para hacerlo algo más atractivo, de entre las cuales destaca el episodio alternativo protagonizado por María, personaje secundario del juego, llamado *"Born from a Wish"*. A nivel técnico, el juego no destaca mucho más que la versión de **PS2**, lo que significa unos gráficos de lujo, con un suave entorno tridimensional plagado de efectos gráficos como son las famosas nieblas de la saga y los terroríficos escenarios del juego. Cabe destacar la posibilidad de jugar con un efecto granulado sobre los gráficos para que parezca una película de las antiguas serie *B*, ocultando los errores gráficos, o seleccionar el juego sin este efecto, con la posibilidad de alternar ambos modos desde el primer momento del juego (en **PS2** tenías que finalizarlo para tener esta opción). El sonido del juego no varía



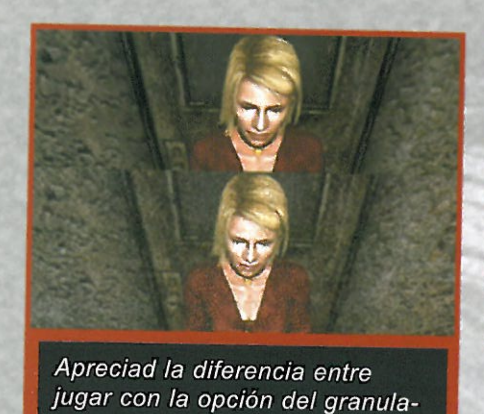






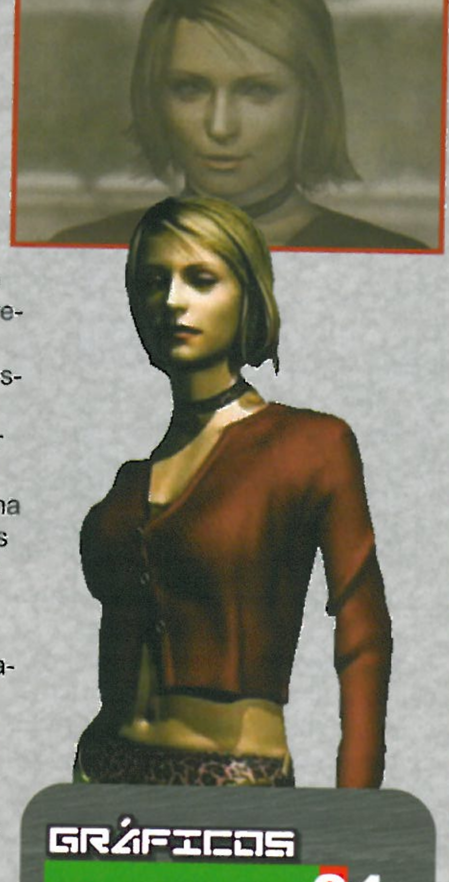


Silent Hill 2 Restless Dreams



Apreciad la diferencia entre jugar con la opción del granulado y sin ella.

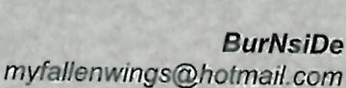




de la versión de **PS2**, lo que significa que nos encontraremos con esos ruidos que mantienen inquieta nuestra mente, y esa música que no nos dejará dormir tranquilos, de la cual ya pudimos disfrutar en la versión de **PS2**. Y vayamos a la parte importante, la *sidequest "Born from a Wish"*. En esta parte del juego controlaremos a María, el personaje femenino del juego que atormenta la mente de James Sunderland por su asombroso parecido con la difunta esposa de nuestro protagonista. La localización de esta *sidequest* se encuentra relativamente cerca de los apartamentos en que nos encontramos al principio del juego. En este minijuego nos enfrentaremos a unos cuantos monstruos con la única ayuda de una simple pistola, conoceremos un nuevo personaje (¿amigo o enemigo? Tendréis que desvelarlo vosotros mismos), solucionaremos un puzzle... Y poco más vais a encontrar aquí. Desgraciadamente, la aventura de María es muy cortita, menos de una hora (puedes finalizarla en 25 minutos si lo haces todo deprisa), y aunque le da un aliciente a esta versión de **XBox**, se queda corta para llamar demasiado la atención. Si no has jugado a la versión de **PS2**, ésta es la mejor opción, y sin duda uno de los mejores juegos para la máquina de **Microsoft**, pero si has jugado a la versión original, cómpralo sólo si eres un auténtico fanático del juego.

BurNsiDe

myfallenwings@hotmail.com



GRÁFICOS 91 %

SONIDO 96 %

JUGABLE 93 %

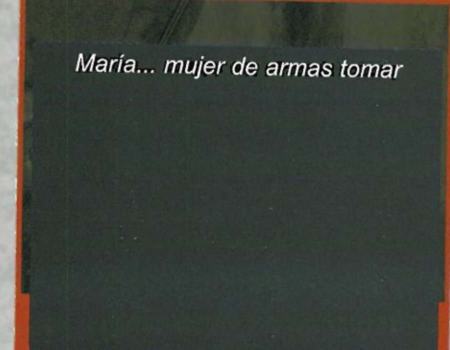
TOTAL 91 %











María... mujer de armas tomar

NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE

Virtua Cop Rebirth



De la mano de **Sega** nos llega una recopilación de lo más sabrosa, llamada ***Virtua Cop Rebirth*** (***Virtua Cop*** y ***Virtua Cop 2***). Los cacos y demás calaña ya no podrán escapar airosos de sus fechorías, nuestra G-con2 está que arde con tanto tiro al blanco.

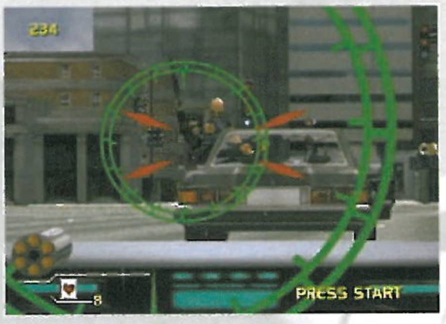


Corría el año 1994 y en los salones se coló una recreativa llamada ***Virtua Cop*** que usaba una pistola de luz, dicha máquina supuso un auténtico éxito y la gente no paraba de hacer colas para jugar; además, permitía que un segundo jugador nos ayudará a repartir plomo y hacer cumplir la ley, aunque esto se traducía en una partida un poco más complicada.
En el año 1995, aparecía ***Virtua Cop 2***, el cual mejoraba al anterior en todos los sentidos. Aunque la temática y el desarrollo eran iguales, en esta segunda parte se añadieron unas fases de persecución. A pesar de que el camino estaba ya prefijado y la CPU se encargaba de mover los vehículos, también se incluyó la opción de elegir camino en ciertos puntos de cada uno de los tres niveles que constaba esta continuación.
Para esta recopilación **Sega** ha trasladado los dos juegos basados en la placa **Model 2** con la misma calidad gráfica que hace *8 años* y prácticamente no ha retocado nada, despreciando el potencial de **PS2**, lo único que han retocado es el póster de los metros de ***Virtua Fighter 4*** que antiguamente era de ***Virtua Fighter 2*** (qué ingeniosos...).
En cuanto a extras se han currado una galería con 48 fotos, las cuales tenemos que ir consiguiendo matando a según qué enemigos, y un modo de entrenamiento donde unos blancos móviles nos darán la oportunidad de afinar nuestra puntería.











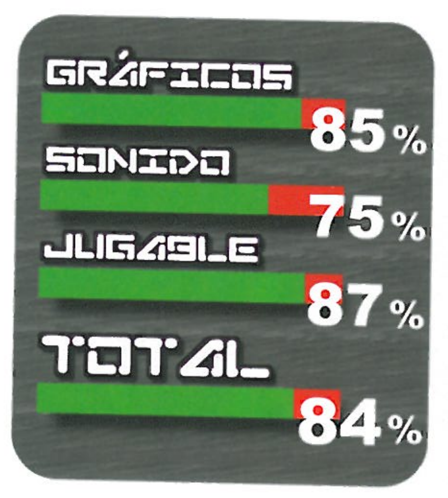
Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com

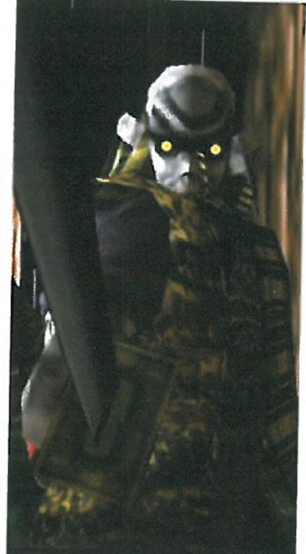
GRÁFICOS	76%
SONIDO	80%
JUGABLE	85%
TOTAL	79%

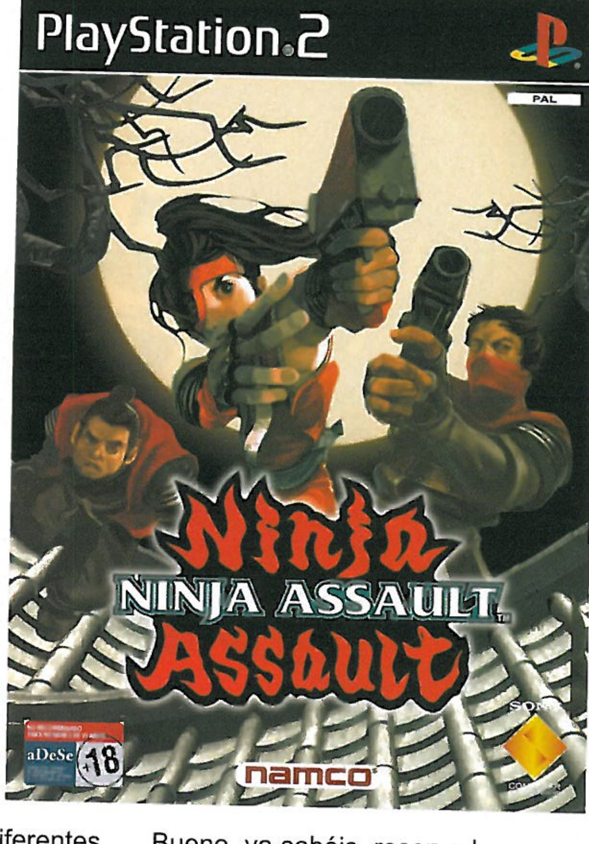
Ninja Assault

Namco *repite con más pistolazos, pero ahora le toca el turno a los samuráis.*









Tras el éxito cosechado con ***Time crisis 2*** y ***Vampire night***, **Namco** quiere meternos de lleno en la piel de dos samuráis; pero no creáis que van con sus respectivas catanas, éstos son más callejeros, van con dos pistolas antiguas de la época. Eso significa que podemos utilizar la GunCon 2. La historia es lo de menos, ya que en estos juegos predomina la acción. Los dos protagonistas más uno secreto son los protectores de nuestra queridísima princesa Koto, la cual, cómo no, es secuestrada. A partir de ahí tendremos que pasar por nueve niveles diferentes, enfrentándonos a todo tipo de samuráis, además podremos elegir entre tres modos de juego: arcade, jujitsu y store. Y todo eso acompañado con una acción sorprendente. Respecto a los gráficos, son iguales a los que pudimos ver en la recreativa, ya que es una conversión directa de recreativa a consola. Aunque se pueden apreciar pequeños cambios como por ejemplo los efectos de luz y sombreados. La música va muy acorde con el juego pero hay veces que te gustaría darle una patada a la música por su angustioso sonido. La versión *pal* ya está entre nosotros, se puede adquir con o sin la *G-Con 2*.

Bueno, ya sabéis, reservad vuestros nervios y los reflejos... que os harán falta.

By Mago Panoli





3D y Animación, la revista de infografía y diseño 3D para Pc..

Y ke **no** te coman la cabeza



Super Mario Advance 3

ゲームボーイアドバンス

YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO ADVANCE 3

*Para la tercera entrega de **Mario Advanced**, **Nintendo** ha optado por lanzar **Yoshi´s Island**, uno de los mejores juegos de **Super Nintendo** debido a su originalidad, tanto gráfica como jugable. Además, este título suponía una gran sorpresa para todos los seguidores de la serie, ya que para esta entrega dejábamos de controlar a Mario para controlar a su mascota Yoshi.*



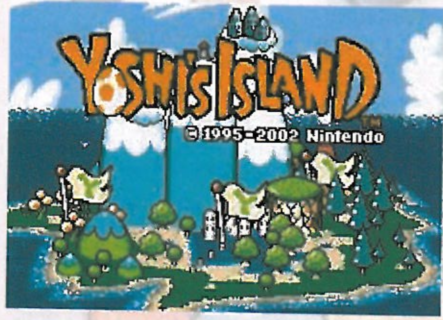




NINTENDO	
SISTEMA	GAME BOY ADV
VERSIÓN	EUROPEA
PLAYERS	1 ~ 2
GÉNERO	PLATAFORMAS
DURACIÓN	10 - 20 HORAS

En este juego veremos que Mario no es más que un bebé el cual está al cuidado de un dinosaurio llamado Yoshi, que lo llevará sobre su lomo allá donde vaya.

Nuestro objetivo consistirá en impedir que el malvado de turno capture a Mario, y para ello tendremos varias armas a nuestra disposición, desde la lengua de Yoshi hasta una hilera de huevos de dinosaurio para arrojar aquí y allá.



Gráficamente supone una gran novedad, ya que podemos ver unos escenarios y personajes *2D* muy cuidados, pero hechos de una manera que parecen estar dibujados y coloreados a mano.

En el apartado sonoro, qué os puedo decir, melodías y *FX* al más puro estilo **Nintendo**, melodías pegadizas que no paran de sonar en tu cabeza.

Jugablemente, como no podía ser menos, aquí también encontraremos el sello característico de **Nintendo**, y es que nadie como la compañía de la gran N para hacer juegos de plataformas por todo lo alto, divertidos y sobre todo adictivos. Aunque podrían habernos sorprendido con un título totalmente nuevo, **Nintendo** ha vuelto a optar por hacer un *remake*, que trae nuevos extras como el juego completo ***Mario Bros*** de recreativa y los modos multijugador, que no encontraréis en la versión de **Super Nintendo**. Esperemos que para ***Mario Advanced 4*** nos sorprendan con un título original y que nos vuelvan a inundar con la magia que sólo **Nintendo** sabe dar a sus títulos más emblemáticos.

Zer0sith
Zer0sith@hotmail.com

GRÁFICOS	92%
SONIDO	90%
JUGABLE	98%
TOTAL	94%







スーパーマリオアドバンス3

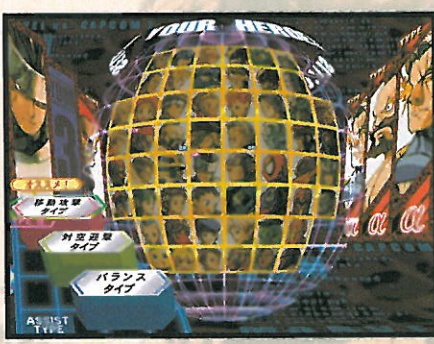
Marvel vs Capcom 2

MvsC2: un juego de ensueño. Aquí encontraras reunidos a los personajes más carismáticos de anteriores juegos de lucha de ***Capcom*** *y a los famosos personajes de* ***Marvel Comics****.*



Estamos ante el mejor ***VS*** series, un juego que quedará en la historia, a pesar de que muchos no vean la verdadera maravilla que es.
Ahora en **XBox** y **PS2**, el juego realmente no cambia en casi nada de sus versiones de **DC** / **Arcade**, sólo podemos ver algunas mejoras en los sonidos de los golpes, y algunos cambios minúsculos en los efectos de luces y fondos cuando ejecutamos las *súpers*. También destacar que en el momento de ejecutar *súpers* combinadas, el juego no se ralentiza en ningún momento.
Recordemos que en la versión **PS2** podremos acceder a jugar on-line gracias al modem de **PS2** que se puede comprar junto al juego (en la versión PAL no se podrá, como siempre).
No lo compararía con el primer ***MvsC***, el ***MvsC2*** es diferente, es un juego totalmente fluido, combos a millones, cientos de infinitos, estrategias que se crean a partir de los 3 personajes que escojamos y a partir de qué tipo de asistencia usemos, hacen al ***MvsC2*** un juego que nunca lo terminaremos de explotar.
¿Quiénes son los *Top-Tier*? Magneto, Storm, Sentinel, Iron-man, Doom, Psilocke, etc. Estos personajes, son los más tácticos y poderosos, siempre que los sepamos usar (no se comparan con los personajes que elige la masa: Jill, Guile, Gouki, &_& "crapis"...)
En cuanto a los gráficos, creo que tiene los mejores escenarios jamás vistos, fondos animados en 3d con personajes 2d...(*Nothing to say*).
El sonido es un punto negro, realmente, es muy "trucho"... Son músicas como de "circo" (no fueron cambiadas lamentablemente en estas versiones de **PS2/X-BOX**).
Podemos encontrar 59 personajes, especiales, *súpers*, *DHC* (*delay hyper combo*), cancelación de movimientos, cancelación de *súpers*, 2 tipos de *helpers* con 3 tipos de movimientos (proyectil / anti-air / misc.), combos aéreos, *OTG combos*, miles de técnicas y combos combinados, entre otras cosas... Realmente un juego que hay que comprender para ver la maravilla que es.

GRÁFICOS	88%
SONIDO	75%
JUGABLE	94%
TOTAL	92%







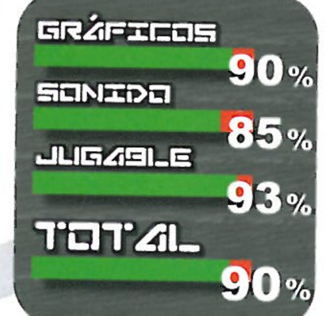
Shinobi "Good One"
shinobi@cornertrap.com

Megaman Zero

*Tras la salida de **Rockman Exe,** los fans de esta saga esperábamos con impaciencia un **Rockman** de acción pura y dura, es decir, un **Rockman** de los auténticos, y **Capcom** nos lo dio con este título.*



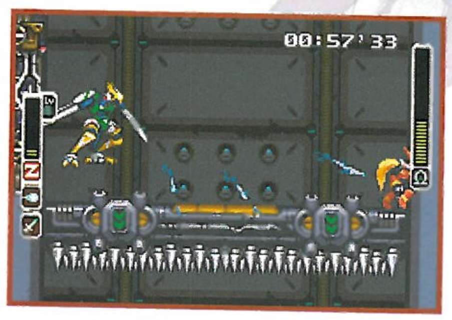


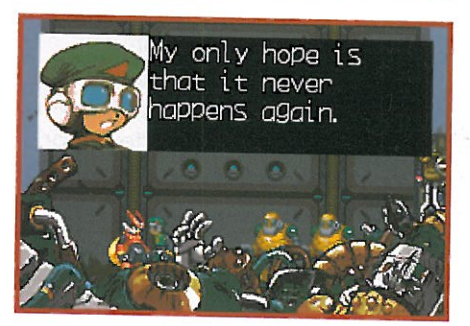


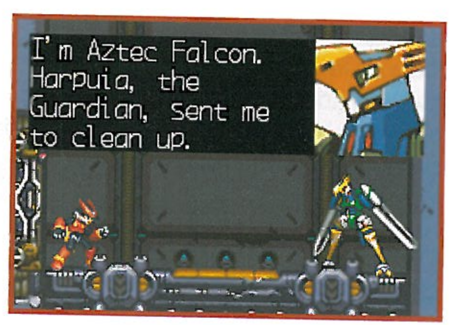
En esta entrega tomaremos el control de Zero (con un renovado diseño), el cual será resucitado 100 años después de ***Rockman X6***. Estaremos en un mundo hostil y nosotros seremos la única esperanza para destruir Neo Arcadia.
Zero esta vez dispone de cuatro armas muy diferentes, las cuales podremos manejar de dos en dos, así pues, tendremos el clásico *Z-Saber*, *Buster Shoot* (una pistola), una lanza extensible llamada *Rod* y el *Shield Boomerang,* una mezcla de escudo boomerang.
Conforme vayamos usando estas armas irán subiendo de nivel y cuando alcancemos el adecuado, podremos recargar los ataques y unir las armas, a los poderes elementales, los cuales son fuego, hielo y electricidad. Y por si esto fuera poco, también tendremos el *Cyber elf system*, alrededor de todos los mundos encontraremos unos programas que podremos usar para ayudarnos en nuestra misión, y nos servirán para aumentar la vida, rellenar barra de poder, etc.
Como resumen deciros que si os gustan los juegos con acción a raudales y a la vieja usanza, éste es vuestro título, ya que encontraréis disparos, dificultad y muchas horas de diversión.
Los seguidores de la saga estamos de enhorabuena y todo aquel amante de los *shoot em up* también.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com











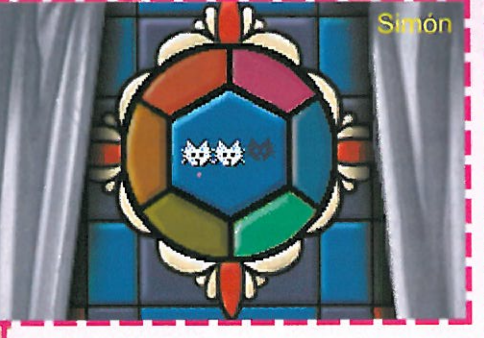
NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE NOW ON SALE

EL CASTAÑAZO DEL MES

*Bueno gente, este mes comentaremos otro castañazo de los grandes, uno de los juegos más grotescos, más simplificados y más absurdos de la historia, se trata de **Sabrina: Potion commotion**, un juego para la **GBA**.*



Por el Búho.





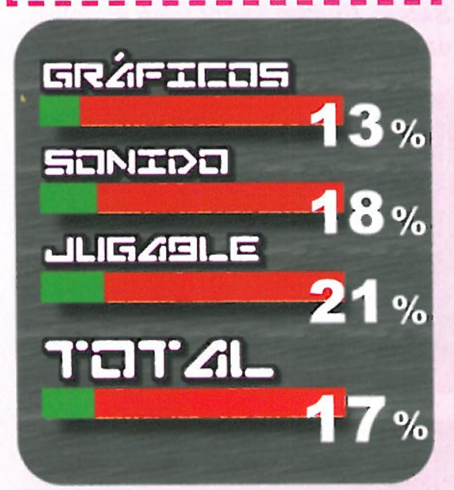
Este gato creo que se ha equivocado de juego. Zelda es de rol jajajaja.



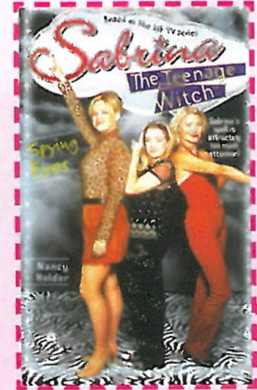
La protagonista del juego es una tal ***Sabrina***, la bruja empanada que no está en la onda; cuya serie de televisión y el juego están dedicados para edades infantiles. Es una serie con humor típico americano, que no hace ninguna gracia, al contrario. La dinámica del juego es la misma todo el rato, es ir avanzando con la bruja por todos los rincones de la casa saltando y tirando pociones mágicas, lo de siempre, el juego es tan soso, insípido y tan corto que en un abrir y cerrar de ojos te has pasado el juego, hasta un crío de 2 años se lo puede pasar sin despeinarse. Por lo que este juego no es recomendado para ninguna edad. Durante la aventurilla tendremos la ayuda de un gato que habla nuestro idioma, un tal ***Salem***, lo nunca visto. También tendremos la oportunidad de jugar a minijuegos aburridos y vulgares, de los cuales destaca el divertido juego de hacer parejas con las cartas, y el simón. El apartado gráfico es impresentable, ***Sabrina*** parece un palo con pelo rubio que solo mueve las piernas como los pingüinos. En cuanto los decorados dan pena y están mal hechos, se ve que los programadores no se han matado mucho a la hora de hacer este juego. Después el apartado de sonido no tiene carisma, las músicas que salen en el juego no tienen ritmo alguno, no son marchosas, al contrario, son rallantes. Prefiero escuchar a **Bustamante**.



Puse el juego en gabacho sin darme cuenta. Os traduzco el texto de esta pantalla: "A ver un pie de agente y un punto de magia borrás". Menudo soy.



La conclusión es la siguiente, si te compras este juego, antes de jugar métele una patada y tíralo a la basura. Es tan simple y tan vulgar como la bruja ***Sabrina***. Se supone que es para los pequeños, pero no son tontos y verán rápido que les están vendiendo la moto. Bueno, esto es todo por hoy. Adiós.



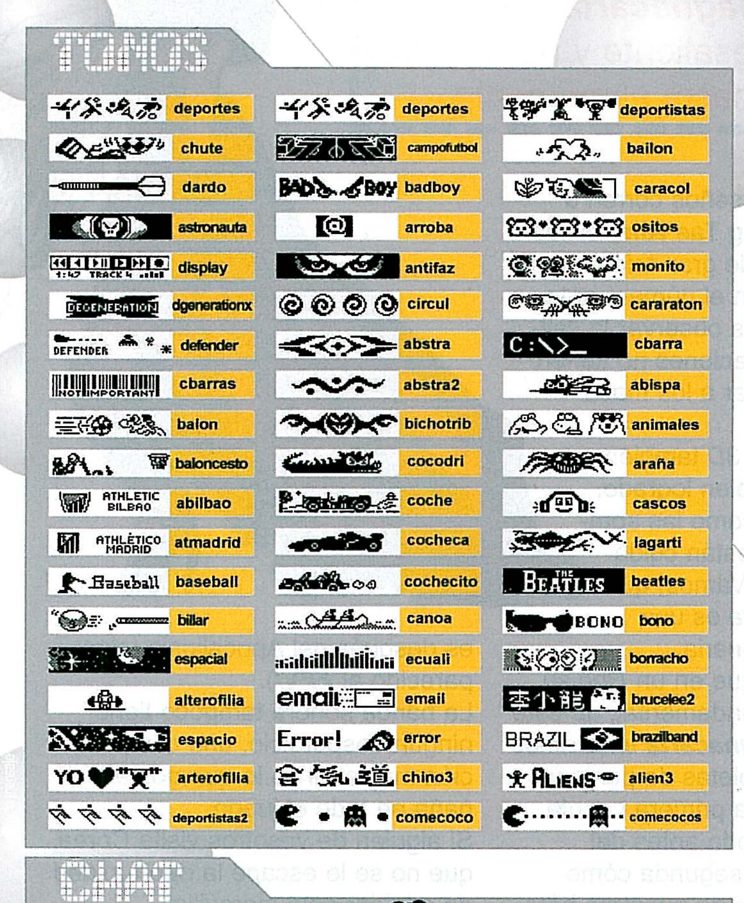
*Prefiero las pelis de **Marisol** que anuncia el **Parada**.*

TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún **logo** envía la palabra **logo3** al **5077**

Si quieres algún **tono** envía la palabra **tono3** al **5077**

TONOS



LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a en vío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas bigfoot.com

CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.



Envia un SMS al 5077 con el texto **vjuego**

1. Date de alta: envía la palabra VJUEGO (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: VJUEGO (espacio) lista
3. Cambia tu nick: VJUEGO (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envia VJUEGO (ESPACIO) STOP Todos los móviles. Precio mensaje €0,90

CHISTES

Haz reir a tus amigos con los mejores chistes

Envia un SMS al **5077** con el texto

CHISTE76 VARIOS

CHISTE75 PICANTE

EJ: CHISTE75

(SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

FRASES

¿Eres timido/a y no sabes cómo ligar?



Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

ENVIALE UN PIROPO!!

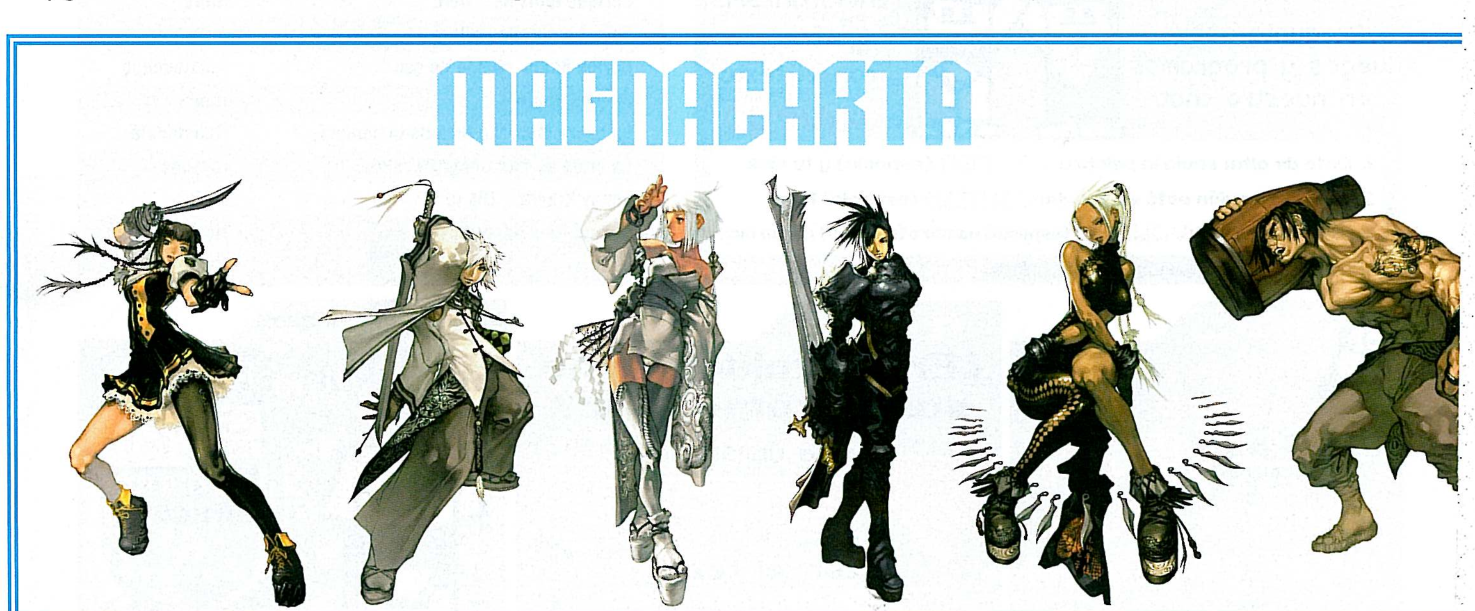


Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.



Este mes tendremos de nuevo como protagonista a **Softmax,** la empresa coreana de videojuegos que dieron vida a los ***War Of Genesis. Magnacarta*** es otro de sus obras maestras, un *Rpg* sobresaliente y posiblemente el mejor de su lugar de origen hasta el momento.

Si pocos son los juegos no japoneses que logran llegar a comercializarse y tener éxito dentro de Japón, este ***Magnacarta*** lo ha conseguido; incluso **Banpresto**, una prestigiosa compañía del grupo **Bandai**, ha firmado un contrato junto a **Softmax** donde figura el lanzamiento de un ***Magnacarta*** para la ***PS2*** (aunque el proyecto será en el año 2004).
¿Pero de verdad es tan sorprendente este ***Magnacarta***?
Como dijo el general chino **Sun-tsu** conoce a tus enemigos y conócete a ti mismo, así ganarás todas las batallas sin perder... Parece ser que **SoftMax** ha seguido esta frase al pie de la letra: para empezar ***Magnacarta*** es un *Rpg* para **PC**, el juego está totalmente en *3D* y se nota una fuerte inspiración a los *Rpgs* actuales como el ***FFX***.
Los fabulosos diseños corren a cuenta de **Hyung Tae Kim**, el ilustrador coreano de gran talento que mencionamos en el número anterior; como podéis observar la calidad de las ilustraciones no tienen nada que envidiar a los maestros japoneses.
El modelado en *3D* también está realmente bien logrado, tanto las luces como las sombras y texturas están cuidadas al máximo. Vamos, que este ***Magnacarta*** es una producción millonaria.
Softmax sabe que en un *Rpg* su argumento es fundamental, de este modo en el ***Magnacarta*** tendremos dos historias repletas de personajes y eventos. La primera cuenta cómo empezó todo antes del Apocalipsis y la segunda cómo siguen el destino de nuestros héroes después del Apocalipsis (algo parecido al ***FFVI***).
La banda sonora tampoco tiene ningún desperdicio, una composición magistral es lo que nos acompaña en todo el juego.
Si alguien de vosotros visita Corea, que no se le escape la oportunidad de adquirir esta maravilla.



LOS JUEGOS TRES DELICIAS



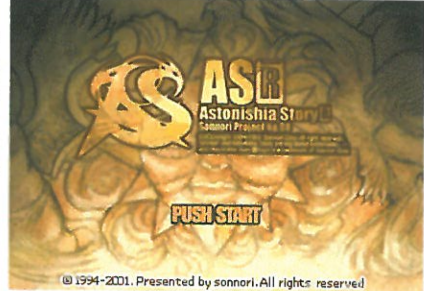
GamePark32 (**_GP32_**) seguramente es la consola portátil más polémica de este año, esta pequeña maravilla de *32 Bits* técnicamente supera con creces al popular **_GBA_** de **Nintendo**. Uno de los problemas que tiene es que, al ser coreana, le cuesta lograr firmas con las empresas japonesas para que puedan desarrollar títulos famosos en ella. Lo cierto es que existen buenas empresas coreanas que hacen excelentes juegos como es el caso de este **_Astonishia R Story_** (Últimamente oigo nombres muy raros ¬¬U).

Este juego de aspecto *Rpg* tradicional en *2D*, te hechizará fácilmente gracias a su gran jugabilidad, la fórmula es una mezcla de *Rpg* con *Slg*, del tipo **_Arc The Lab_** o **_Farland Saga_**, lucha en cuadrantes y por turnos.

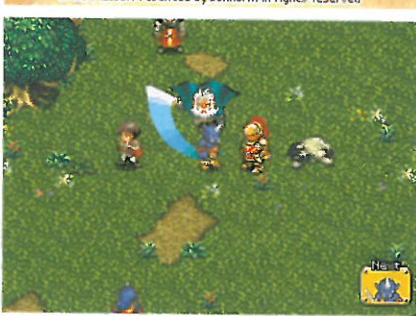
El juego cuenta con una edición ilimitada de lujo que te trae la tarjeta donde contiene el juego, una **_Gp32_**, más una funda protectora. Aunque para conseguirlo sudaremos sangre, esto es todo este mes; en el próximo hablaremos de una curiosa recreativa china que en realidad es una copia descarada de los **_Metal Slug_**.

ATONISHIA R STORY













Qué bonita es la Gp32 (^_^), en los próximos números os haremos una descripción de esta pequeña portátil que tanto nos intriga.













¡Uff... Vaya caja! (O.o) Aquí podéis ver la edición ilimitada de **_Magnacarta_**, sus contenidos son: un libro de ilustraciones, un juego de cartas y los 4 *CDs* del juego.

ESPECIAL CAPCOM

*Que **Capcom** es una compañía omnipresente en el mercado del videojuego, es algo que nadie puede negar. Si hiciéramos una encuesta sobre lo más conocido de estos nipones, seguramente obtendríamos tres nombres: **Megaman**, **Resident Evil** y **Street Fighter**. En este especial intentaremos dar a conocer parte de la historia y algunos de los mejores títulos, aunque será difícil, pues prácticamente todos han sido "number ones".*

La historia

Hagamos un breve resumen, dividido por años, de los acontecimientos más significativos.

En mayo de 1979, el japonés ***Kenzo Tsujimoto*** fundó en Osaka una mediana empresa llamada **I.R.M. Corporation**, dedicada a la producción y distribución de juegos electrónicos. En octubre de 1983, instauraron otro edificio en Tokyo, y con ello, la empresa cambió el nombre a **Capsule Computers**, cuya abreviatura es **Capcom**. En otras palabras, el nacimiento de la compañía como tal, fue en 1983 y no en 1979 como dicen algunos. Para más señas, según fuentes oficiales, el 20º aniversario será en 2003.

Fue a partir de 1984 cuando la **Capcom** que hoy en día conocemos empezó a desarrollar videojuegos para arcades, dando su primer fruto en mayo de ese mismo año: ***Vulgus***.

En julio de 1985 firmó un acuerdo con **Nintendo**, para el desarrollo y venta de software de **NES**. Gracias a este acuerdo, pudo entrar en el mercado doméstico.

Un mes después, la filial americana abría sus puertas en California. Ya podían distribuir sus propios juegos en USA. Cabe destacar a ***Gun Smoke*** como su mejor creación del 85. Pasaron dos años, y en agosto de 1987 llegó ***Street Fighter***, un innovador juego de lucha *one vs one*, que pasó bastante desapercibido. Unos meses más tarde, en diciembre, nace un robot con aspecto humano y traje metálico de color azul, su nombre: ***Rockman***. Pocos sabían que con

LOS INICIOS



Vulgus *(1984). El primer arcade de* ***Capcom*** *se trataba de un shooter.*

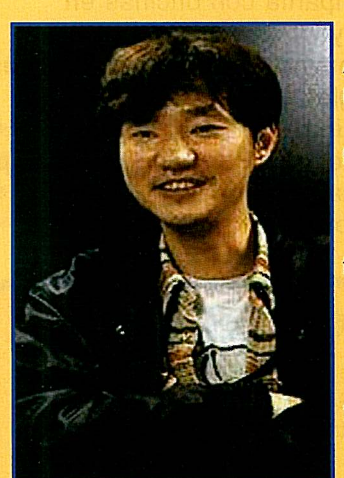


Street Fighter *sentó las bases de los juegos de lucha VS actuales.*

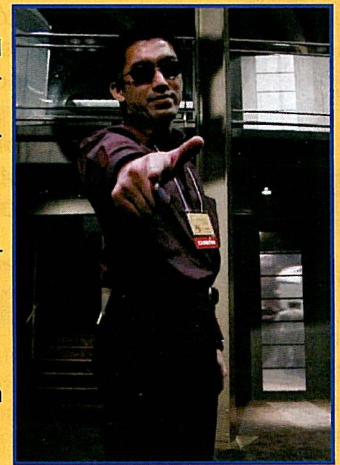


Strider Hiryu *nos ofrecía una paranoica visión del futuro en sus fases.*

TRES NOMBRES PARA RECORDAR



Noritaka Funamizu
Aquí donde lo veis, es el responsable de la práctica totalidad de los juegos de lucha en su compañía. Él creó ***Street Fighter II***, sobran las palabras. Los combos también fueron su invención. Sentó las bases que todos sus competidores copiaron. Si no fuera por él, quizás los fighting games no serían lo que son ahora.



Shinji Mikami
Productor estrella y creador de los ***Resident Evil***. Recién acabados sus estudios universitarios, entró en **Capcom** incluso después de haber fallado su test de ingreso. Se vio "condenado" (como él dice) a producir juegos de **Disney** para **GB** y **SNES**, hasta que le propusieron crear una aventura de terror y...



Kenzo Tsujimoto
Fundador y actual presidente de la compañía. Gracias a su política expansionista, y de productos de calidad, ha conseguido convertir a **Capcom** en una máquina de hacer diversión (y dinero). Además es el actual presidente de **CESA** (*Computer Entertainment Software Association*), empresa organizadora del ***TGS***.

el tiempo se convertiría en su mascota.
El tiempo va transcurriendo, y llegamos a 1988. Un año importante sin duda, pues en mayo firmaron un contrato con **Disney**, gracias al cual podían usar sus personajes en sus futuras creaciones. Pero más importante fue aún el nacimiento de su primera placa arcade: la ***CPS-1***.
Ya en 1989, dos títulos legendarios vieron la luz, ni más ni menos que ***Strider y Final Fight***.
Seguimos avanzando. En marzo 1991, ***Street Fighter II*** ve la luz en arcades, un fenómeno de masas (para algunos el mejor videojuego de la historia) que revolucionó el concepto de *fighting game*. El mítico juego ***Commando*** también fue presentado en aquel año.
Un año después, en 1992, **Capcom Europe** se establece en Alemania. Ya estaban

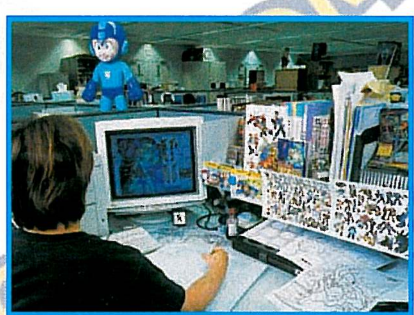


PARQUES TEMÁTICOS





Capcom comenzó en 1993 su actividad en el terreno de los salones arcade. En Japón los ***Capcom Plaza*** son un punto de visita obligado para todo fan de los **Capsule**.
Más recientemente, en USA han abierto una cadena de arcades llamada ***Nickel City***.



*Trabajar en las oficinas de **Capcom** debe ser una gozada...*

instalados en los tres continentes principales.
En 1993 se produjo un contrato con **Sega** para producir software para sus consolas, se acabó el monopolio de **Nintendo** con **Capcom**. Durante el mismo año, se lanzaron al campo de los salones recreativos, creando los ***Capcom Plaza*** (entre otros). Siguiendo con su política expansionista, **Capcom Asia** y **Capcom México** abrieron sus puertas en julio y octubre respectivamente.
CPS-2, la segunda placa arcade de **Capcom**, se presenta al mercado.
1994 será recordado por la incursión en el terreno cinematográfico. ***Street Fighter the Movie*** fue un gran fiasco que no respetaba nada del juego original, aunque curiosamente tuvo éxito de taquilla. Para olvidar la bufonada protagonizada por ***Van Damme***, qué mejor que ***Street Fighter II The Animated Movie***, una película de anime aparecida en agosto de ese año, que pateaba a la de imagen real.
El **CPS Charger** (un aparato para jugar con las placas arcade en un televisor común) es lanzado al mercado.
Pocas novedades a destacar tuvimos en 1995, tan sólo en junio el lanzamiento de ***Street Fighter Zero***.
Shinji Mikami inventó el género de los *survival horror* en 1996, gracias a ***Resident Evil***. Un juego que marcó un antes y un después en la compañía. Ese mismo año debutó la tercera placa para arcades: el **CPS-3**.
Nos saltamos unos cuantos años y llegamos al 2000.
Capcom Eurosoft se instala en Londres para distribuir por ellos mismos los juegos en Europa (los de **Capcom Europe**, en Alemania, desaparecieron en combate). Actualmente es una compañía con oficinas en Tokyo y Osaka (Japón), Sunnyvale (California), Londres (Inglaterra) y Hong Kong (China). Además, cuenta con subcompañías, como **Flagship**, encargada de crear ideas y guiones para nuevos juegos.

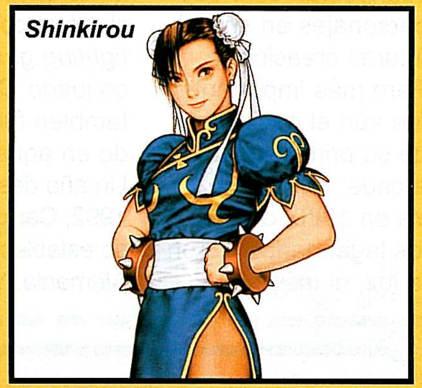
ILUSTRADORES

Si hay una compañía que pueda presumir de número de ilustradores, esa es **Capcom**. Es increíble la cantidad de artistas propios que posee entre sus filas. Y por si fueran pocos, suele contratar de vez en cuando a algún ilustrador que vaya por libre.
> *Akida Yasuda* (conocido por ***Akiman***), es seguramente el más famoso y veterano ilustrador de **Capcom**.
Entre sus obras destacan los trabajos realizados en la saga ***Street Fighter***.
> *Kinu Nishimura* es todo un veterano en la compañía. Donde más se ha dedicado ha sido a los juegos de lucha.
> *Shinkirou* era el famosísimo ilustrador de la antigua **SNK** (¿quién no ha visto alguno de sus dibujos y no ha pensado "¡qué realismo!"?).
Actualmente ha fichado por **Capcom**.
> *Senri Kita* también era una ilustradora de **SNK**. Al igual que ***Shinkirou***, se cambió al bando de **Capcom**.
Otros artistas famosos a destacar son los populares ***Bengus*** e ***Ikeno***.

Fijaros en estas cuatro Chun Li. Cuatro artistas para un mismo personaje.



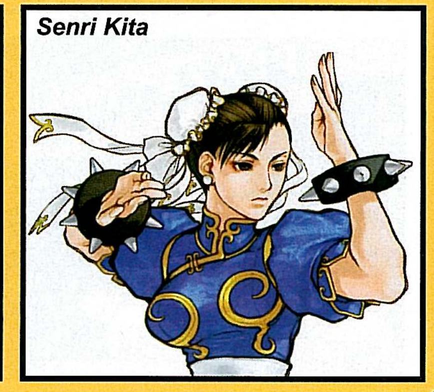
Akiman



Shinkirou



Kinu Nishimura



Senri Kita

CPS CAPCOM EN ARCADES

¿Nunca os habéis preguntado qué tienen las recreativas en su interior? ¿Qué es lo que mueve esos magníficos juegos?. Esas dudas y más cosas serán reveladas para los no tan versados en el intrínseco mundo del silicio y los videojuegos en **Capcom**.

Capcom ha creado decenas de juegos (y sigue sin parar) que aún hoy en día recordamos con nostalgia, aunque algunos hayan sido superados.

Capcom diseñó tres placas de gran calidad y potencia en las que desarrollaría sus mejores títulos. A estas placas se las llamaría bajo las siglas **CPS**, las cuales significan ***Capcom Power System*** (**CPS-1**) y ***Capcom Play System*** (**CPS 2** y **3**).

La **CPS-1** es la primera en aparecer en el año 1988. Dicha placa contiene procesadores muy conocidos y que muchos recordarán en otras máquinas, entre éstos están los *Motorola 68000*, acompañados por chips *Yamaha* en el campo de sonido. La placa puede mover grandes *sprites* con gran colorido en juegos como ***Forgotten Worlds, Street Fighter 2*** o ***Final Fight*** por nombrar algunos.

Como dato curioso, el primer diseño de la **CPS-1** no incluía el sonido *Q Sound*, sino que fue un poco más tarde al que se le incluyó un *Z80 de Zilog* que gestionaría este sistema. Eso sí, en estas placas estaban los procesadores y el juego integrados en la misma base, los juegos no podían ser intercambiados.

Ya entrando en 1993, salió al mercado una nueva revisión del *hardware* de **Capcom**, la **CPS-2**. Básicamente era la misma placa pero mucho más potente, con más efectos y un mayor colorido, incluyendo el sistema de sonido *Q Sound* de serie, usándolo en todos los títulos (al contrario que en la 1).

El diseño de la placa no era el mismo que se usó para la **CPS-1**, había una base donde estaba toda la circuitería, mientras que la placa del juego era intercambiable. Todas las placas de juegos incluían un *M68000*. Es decir, contaba con dos procesadores a la misma velocidad. El porqué es sencillo: los juegos de **Capcom** para **CPS-2** están encriptados para evitar la piratería, así que el procesador integrado en la placa "B" del juego se dedica a traducirlo para que la placa "A", que es la máquina, pueda poner en pantalla los datos.

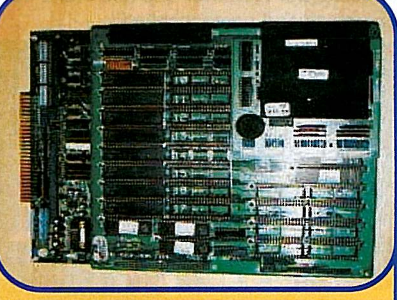
Los chips se agrupan en: "roms de gráficos" que son los chips con los gráficos, "roms de sonido", las que contienen los *FX* y banda sonora y las "roms de programa" que contienen el código.

Un detalle en las **CPS-1 y 2** es el llamado "*CPS-2 Suicide*" o "suicidio de batería". El sistema de arranque está grabado en un chip que tiene que estar alimentado, y para ello cuenta con una pequeña pila. Pero si entre tres y cinco años no se enciende, dicha pila no se recarga y se agota borrándose el sistema de arranque y dejando toda la placa totalmente inútil. Este caso no se da en todas las placas **CPS-1**. La última y la más potente de todas las placas mencionadas es la **CPS-3**, *lanzada en 1999*. Se compone de varios elementos: placa base, *CDROM y* un cartucho. Mientras que el juego sólo es un *CD,* el cartucho sirve para desencriptar la información del compacto. Así que tener el juego sin el cartucho no sirve para nada. Eso sí, hay que cargar toda la información en la memoria, por lo que la recreativa puede tardar perfectamente unos 20 o 30 minutos en estar lista.

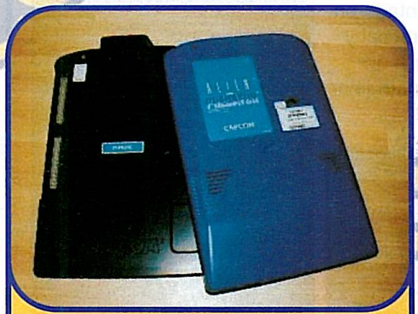
El efecto "batería suicida" también está presente en el cartucho, por lo que si se agota, hace totalmente inútil el juego y la placa en sí.

Posee muy pocos juegos, pero uno de ellos es el ***Street Fighter 3r Impact***, y en él podemos ver la gran calidad a la que puede llegar, sobre todo si la explotasen tanto como a sus "hermanas pequeñas". Pero **CPS-3** es una placa de coste elevado.

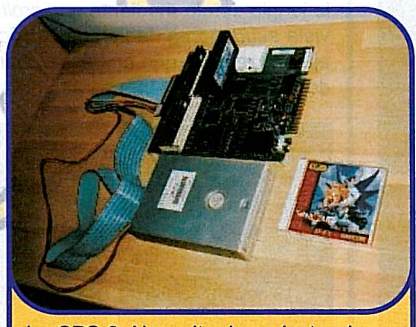
Una **CPS-1** del ***Cadillacs & Dinosaurs*** con caracasa de plástico.



Una placa de **CPS-1**, se pueden ver las roms del juego sin problemas.



Placas "A" en negro y "B" en azul, correspondiente al arcade ***Aliens vs Predator***. (**CPS-2**)



La **CPS-3**. Necesita de un lector de CD-ROM para cargar los juegos.



Ésta es una versión de **CPS-3** que no necesita CD.

ARCADE -- 1984 -- 1985 -- 1986 -- 1984

De los primeros años de **Capcom**, nos encontramos lanzamientos como ***Vulgus***, un *matarmacianos* de *scroll* vertical en el que llevamos un pequeño ovni redondo y ***Son Son***, donde nuestro prota es un mono con un cañón -¡qué peligro!- en un juego de *scroll* lateral en el que teníamos que avanzar sin respiro porque no nos podíamos parar, ya que si no el *scroll* de la pantalla nos desplazaba. Para finalizar este año, **Capcom** programó ***Pirate Ship Higemaru***, un clon del ***Pengo*** de **Sega** aunque mejorado gráficamente y ambientado en barcos piratas donde mediante barriles debemos liquidar a piratas barbudos, pero quizás el mejor de este año sea ***1942*** el cual recuerda el bombardeo de Pearl Harbour.

El año 85 nos dejó ***Exed Exes*** otro *matarmarcianos* muy parecido a ***Vulgus*** en el que nos metemos en una colmena *cibernética* y con nuestra nave tenemos que destruir avispas, libélulas y toda clase de insectos (a estos también se les iba la olla), y ***Section-Z*** un matamarcianos con un prota que lleva colgado un *jet-pack* que no era muy interesante.

En cuanto al año 86 programaron cuatro nuevos juegos, ***Ales No Tsubasa: The Legendary Soldiers*** (***Legendary Wings***), una especie de *matarmacianos* de *scroll* vertical protagonizado por una especie de ángeles; ***Side Arms*** es otro matarcianos de *scroll* lateral protagonizado por un robot volador que debe enfrentarse a muchas naves y engendros mecánicos; ***Rush and Crash***, un juego de coches con perspectiva casi aérea pero que era de acción y no de carreras, muy adictivo; y ***Trojan***, un juego desarrollado por **Romstar** que nos metía de lleno en una ciudad *postapocalíptica*.













GHOST & GOBLINS

El gran lanzamiento del 85 fue sin duda ***Ghost and Goblins*** (de lo mejorcito de **Capcom**); como dato, este juego en Japón recibe el nombre de ***Makai-Mura*** y trata sobre un caballero llamado Arthur que tiene que rescatar a su amada princesa de las mismas garra del demonio. Música increíble, gráficos coloristas, tremenda adicción y sobre todo mucha fullería, ya que debe ser el juego más fullero de toda la historia. ¿Quién no recuerda morir después de intentar saltar la dichosa arma del fuego y caer encima después? Quedándose dicha arma como la que llevaremos luego...

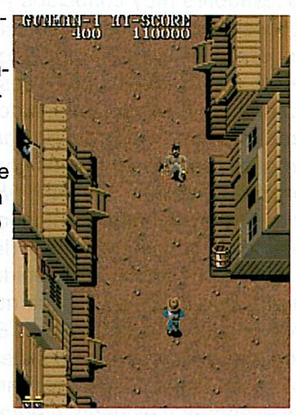




GUNSMOKE

Gunsmoke del año 1985, era un arcade vertical en el cual asumíamos el papel de un vaquero cazarrecompensas que tenía que limpiar una ciudad de malhechores y sus correspondientes enemigos finales: un tío con un Winchester, un ninja, un indio... Uno de los juegos más difíciles de toda la historia con un control muy novedoso para la época porque usaba 3 botones y mediante combinaciones podrías realizar hasta 6 disparos diferentes y cubrirte de todos los ángulos.



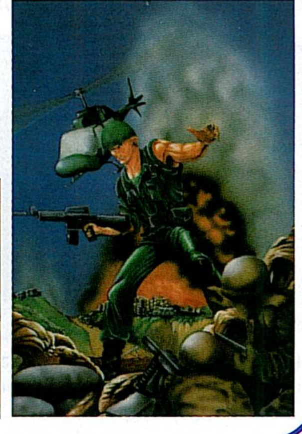


COMMANDO

Llamado en Japón ***Senjou No Ookami***, ***Commando***, seguía básicamente la misma premisa que ***Gunsmoke*** aunque con un control más sencillo y ni punto de comparación con la dificultad siendo éste más asequible, sólo disparabas ametralladoras y granadas, y estaba ambientado en la jungla donde mediante un *scroll* vertical y vista *seudoaérea* debíamos derrocar a un ejército rebelde que nos esperaban patrullando escondidos en trincheras y muros.







1987 -- 1988 -- 1987 -- 1988 -- 1987 -- 1988

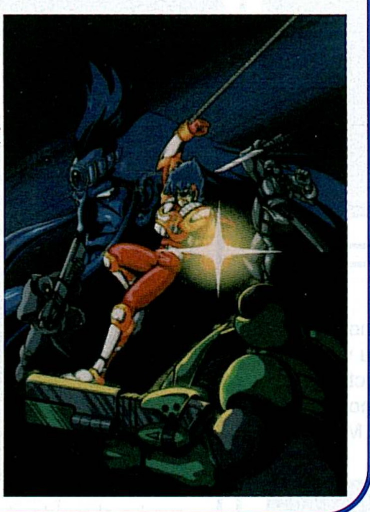
GHOULS & GHOSTS

Ghouls and Ghost (1988), conocido también por ***Dai makai-mura***, multiplicaba por 100 todos los aspectos del juego anterior, gráficos más coloristas, personajes más grandes, nuevas armas, la inclusión de la segunda armadura y además mucho más largo que el anterior. Es decir, una increíble continuación y uno de los mejores juegos de **Capcom**. El argumento es más de lo mismo, otra vez la princesa ha sido raptada y Sir Arthur ha de salir en su busca, aunque esta vez enfrentándose al mismo Lucifer. Como detalle, explicar que antes de llegar al final del juego, volvemos al principio de todo (vaya astilla), y hemos de hacernos con la última arma, la más mortífera de todas, el anillo mágico, ya que sin ese objeto no podemos derrotar a Lucifer.



BIONIC COMMANDO

Bionic Commando es uno de los juegos más clásicos de **Capcom**, también llamado ***Top Secret***, en este juego nos metíamos en el papel de un agente especial que como particularidad, disponía de un gancho en un brazo con el cual se podía colgar casi de cualquier sitio, balancearse hasta alcanzar el ángulo deseado y después soltarse.





LOST WORLDS

Lost World (también llamado ***Forgotten Worlds***) nos introducía en una especie de continuación de ***Section-Z*** aunque no tiene ni punto de comparación en gráficos. El desarrollo era muy parecido, aunque en este juego nuestro personaje volaba sin ayuda de *jet pack*. **Capcom** añadió dos botones, sin contar el de disparo, con los cuales podíamos rotar a nuestro personaje. Este sistema lo convertía en un juego muy difícil.

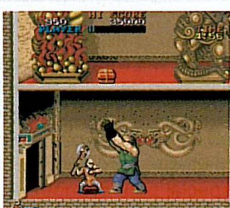


El año 1987 fue crucial para el desarrollo de los juegos de lucha, **Capcom** programó ***Street Fighter*** la versión previa de lo que sería el legendario ***SFII***. En esta primera parte sólo podíamos luchar con Ryu ya que Ken estaba reservado para el segundo jugador, en este año también aparecería la segunda parte de ***1942***, llamado ***1943***, con mejoras gráficas y un modo de dos jugadores, aunque sin variar mucho el desarrollo del juego. La única novedad destacable era la inclusión de un sistema de barra de energía, que podíamos ir recargando, además del clásico cambio de disparo. Las plataformas estaban representadas por ***Black Tiger*** también conocido como ***Black Dragon*** en el cual, nuestro personaje armado con una maza de pinchos tenía que vérselas con dragones muy, muy grandes. En ***Tiger Road***, llevábamos a un monje con un hacha, aunque podía cambiar de armas durante la partida, un juego de acción y plataformas donde la brujería se metía por medio, conocido en Japón por el nombre de ***Torae No Michi.*** Por último, un juego de perspectiva seudo-cenital llamado ***Avengers***, menos clásico que los anteriores.

1988 fue testigo de la aparición de la tercera parte de la saga ***1942***, ***1943 Kai***, muy en la línea de la anterior entrega. ***F-1 Dream*** fue la apuesta de la compañía nipona al género de la velocidad, aunque bastante arcade. Y continuando con el género de la velocidad, ***Last Duel*** nos ponía a las manos de unos coches supersónicos del futuro, en una carrera sin respiro en la que además de poder saltar también disparábamos.



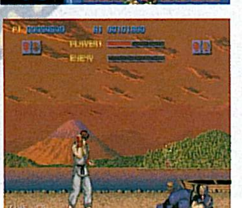












1989 -- 1990 -- 1989 -- 1990 -- 1989 -- 1990

En 1989 hubo sin duda una buena cosecha de *arcades*, entre ellos cabría destacar el genial ***Area 88***, un matamarcianos con aviones convencionales basado en un famoso manga japonés, más conocido aquí como ***U.N.Squadron***. También de este mismo año son ***Willow***, un divertido juego de acción basado en la famosa peli de aventuras y ***Tenchi O Kurau***, más conocido como ***Dynasty Warriors***, un genial juego de acción basado en la época de los tres reyes de la historia de China. Los diseños de personajes de este juego están basados en un famoso cómic japonés llamado "La Destrucción del Cielo y la Tierra". Por último, no olvidarnos de ***Pang***, una adictiva recreativa en el que nuestro objetivo era eliminar todos los globos de la pantalla usando distintos tipos de arma y ***Mad Gear***, un juego de coches al más puro estilo ***Mad Max***.

De 1990 también cabría destacar cuatro extraordinarios títulos: ***U.S.Navy***, conocido como ***Carrier Airwing***, considerado como una secuela de ***Area 88***, ***Nemo*** un divertido y clásico juego de acción, el extraordinario y adictivo ***Magic Sword***, que estaba ambientado en un mundo de fantasía medieval, y por último el gran ***Chiki Chiki Boys***, aquí conocido como ***Mega Twins***, un sensacional juego de acción y plataformas.



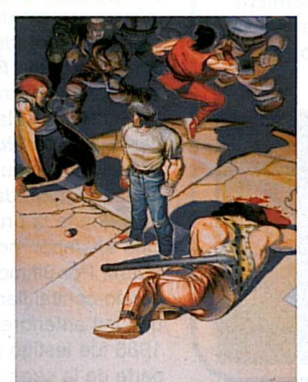






FINAL FIGHT

La banda de criminales Mad Gear secuestra a Jessica, la hija de Mike Haggar, alcalde de Metro City. Haggar llama a Cody, novio de Jessica, y a Guy, amigo de Cody. Los tres juntos se embarcarán en una cruzada para limpiar las calles de la ciudad de la escoria de Mad Gear y rescatar a Jessica. Ésta es la historia del legendario ***Final Fight***, la recreativa que **Capcom** lanzó al mercado en diciembre de 1989 y que revolucionó el género de los juegos de peleas callejeras, gracias a su sencillo sistema de control, adictivo desarrollo y fenomenal apartado técnico.

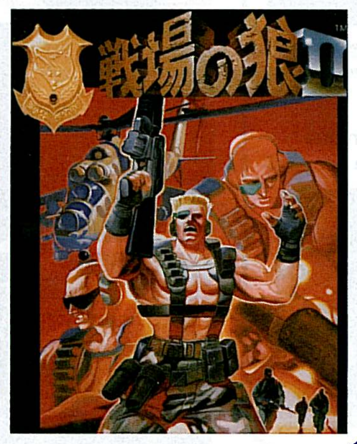




MERCS

Senjou No Ookami 2, más conocido en occidente como ***Mercs***, es la secuela del clásico ***Commando***, y vio la luz en su versión recreativa en abril de 1990. ***Mercs*** destaca por la espectacularidad de su desarrollo, un juego de disparos vertical como su antecesor, pero con una factura técnica extraordinaria. Mención especial para el soberbio mueble del *arcade*, que permitía partidas de tres jugadores simultáneos.





STRIDER HIRYU



En marzo de 1989, **Capcom** nos deleitó con uno de los mejores juegos de acción de la historia, ***Strider Hiryu***. Un juego que se adelantó a su tiempo, con unos gráficos y jugabilidad inigualables. Los Striders forman el grupo de guerreros más fuerte del mundo. Están especializados en misiones de infiltración, secuestro y asesinato. Hay 3 clases de Striders, de la clase C a la A. Hiryu es el miembro más joven de la organización que ha obtenido el grado A de Strider. Tras una serie de acontecimientos, Hiryu se da cuenta de los planes de los Striders en cooperación con una compañía llamada "Enterprise", la cual pretende llevar adelante un diabólico proyecto llamado "Zain", que penetrará en las mentes humanas, lavará sus cerebros y los volverá locos. Hiryu decide destruir el sistema de control mental "Zain" en su más peligrosa aventura.



1991 -- 1991 -- 1991 -- 1991 -- 1991 -- 1991

1991 es, sin dudarlo, el año de ***Street Fighter 2***, pero además la compañía nipona nos obsequió con otros títulos de gran calidad, como en el caso de ***The King of Dragons***, un juego de acción ambientado en un mundo de fantasía, plagado de enemigos como ogros, esqueletos o dragones. En esta recreativa teníamos la posibilidad de subir de nivel a los personajes y mejorar el equipamiento al derrotar a los jefes finales. ***The King of Dragons*** permitía partidas de hasta tres jugadores simultáneos y destacaba por su enorme longitud, con más de 16 fases, y su genial banda sonora.

También en 1991 disfrutamos de ***Super Pang***, la secuela del original y adictivo ***Pang***, que se conoce en Estados Unidos por el nombre de ***Super Buster Bros***. En esta ocasión se incluyó un nuevo modo además del original, una especie de *Time Attack*, en el que probábamos nuestra destreza como pincha-globos. Por último, no hay que olvidarse de una de las mejores recreativas de éste año, el soberbio ***Three Wonders***, un arcade que te permitía escoger entre 3 juegos distintos: ***Midnight Wanderers***, ***Chariot*** y ***Don't Pull***. El primero es un sensacional juego de acción al más puro estilo ***Ghouls'n Ghost*** y que, a pesar de no ser muy largo, es tremendamente adictivo y magnífico a nivel técnico. Permite partidas de dos jugadores y los protagonistas se llamaban Lou y Shiva. El segundo, ***Chariot***, es otro juegazo, pero éste de naves, en perspectiva lateral y cuyos protagonistas son los mismos del título anterior. ***Don't Pull*** no tiene nada que ver con los anteriores y se trata de un sencillo juego tipo puzzle.





CAPTAIN COMMANDO





El otro gran título de este año es el legendario ***Captain Commando***, un extraordinario *beat em up*, que destacaba por su violencia, ya que además de poder usar todo tipo de armas, podíamos electrocutar, quemar y cortar en rodajas a los enemigos. Todo ello con 4 variopintos personajes, el Capitán Commando, la momia "Mack the Knife", el bebé "Baby head" y el ninja Ginzu. Esta recreativa permitía partidas de hasta cuatro jugadores simultáneos.





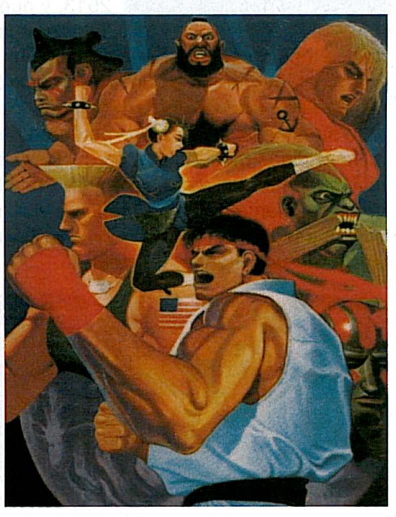
STREET FIGHTER 2: THE WORLD WARRIOR





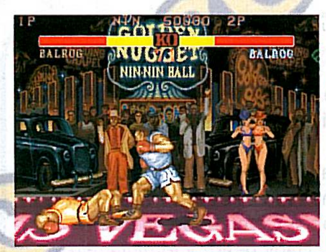
1991 es el año del nacimiento de una leyenda, un juego de los que marcan época. Se trata de ***Street Fighter 2 "The World Warrior"***, el juego de lucha uno contra uno que revolucionó la década de los 90, creó escuela y sentó las bases de cómo tenía que ser un juego de lucha uno contra uno. **Capcom** creó un sistema de juego increíble, usándose seis botones, que nos permitían realizar con sencillez todo tipo de golpes, pero sin duda lo más innovador era el concepto de golpe especial y de combo. Cada personaje tenía varios golpes especiales, que se realizaba moviendo el joystick en una secuencia determinada, como el famoso *Ha-dou-ken* de Ryu y Ken. Yo creo que el gran éxito de este título se debía también en gran parte al carisma del que supo dotar **Capcom** a los 8 personajes principales. Cada uno de ellos tenía su propia historia, Ryu el luchador solitario, Ken el ricachón que quiere demostrar que es el mejor o Guile y Chun Li que buscan venganza. Para acrecentar más esta sensación, se dotó a todos los personajes de sus propios estilos de lucha, con distintos tipos de golpes y voces propias.





1992 -- 1993 -- 1992 -- 1993 -- 1992 -- 1993

ESPECIAL CAPCOM





TENCHI O KURAU 2



La secuela de ***Dynasty Warriors***, llamada en japón ***Tenchi o Kurau 2,*** es conocida en estos lares como ***Warriors of Fate***. La recreativa apareció en Japón en septiembre de 1992 y se trata de otro fenomenal *beat em up*. El argumento del juego está basado en la historia antigua de China, concretamente en el periodo de los tres reyes. Los personajes del juego son recreaciones de personas reales de esa época y **Capcom** los dotó con multitud de movimientos de ataque, golpes especiales, armas e incluso la posibilidad de luchar a caballo. El nivel de violencia de este juego era brutal, podías cortar en rodajas o despedazar a los enemigos. Esta recreativa permitía partidas de 3 jugadores simultáneos y utilizaba el sonido *Q-Sound*.





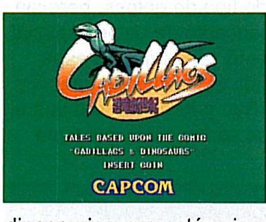
En 1992 **Capcom** nos obsequió con ***Street Fighter 2 Champion Edition*** y ***Street Fighter 2 Turbo***, versiones mejoradas del original que nos permitían jugar con los 4 jefes finales y añadían nuevos movimientos. De este mismo año es el sensacional ***Varth***, un clásico juego de naves de *scroll* vertical.
También en 1993 apareció ***Super Street Fighter 2***, que presentaba a 4 nuevos personajes, dos diseñados por japoneses: Cammy y Fei Long y otros dos por los americanos: T. Hawk y Dee Jay. El aspecto gráfico y sonoro fue mejorado, sobre todo este último, gracias al uso del *Q-Sound*. Es la primera recreativa en usar la placa ***CPS 2***. En este mismo año también cabe destacar dos grandes juegos, ***The Punisher***, un divertido *beat em up* basado en el personaje de **Marvel** y ***Muscle Bomber***, también conocido como ***Saturday Night Slam Masters***, un espectacular juego de wrestling, que contaba entre sus personajes con Mike Haggar de ***Final Fight***.







CADILLACS AND DINOSAURS

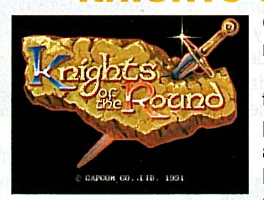


Basado en un *Cómic Book* de ***Mark Shultz***, **Capcom** nos presentó en abril de 1993 ***Cadillac and Dinosaurs***, otro *beat em up* especialidad de la casa. Esta vez la acción se traslada al año 2513, y nuestra misión será investigar la desaparición de dinosaurios que están siendo usados en experimentos genéticos. Teníamos a nuestra disposición cuatro personajes. De ***Cadillac and Dinosaurs*** hay que destacar por encima de todo su enorme jugabilidad. Como en títulos anteriores permitía partidas de tres jugadores y los personajes podían usar multitud de armas y movimientos. Por último, no olvidarnos de su excelente apartado gráfico y el fenomenal sistema de sonido envolvente *Q-Sound*, que ya **Capcom** empezaba a utilizar de una manera habitual.



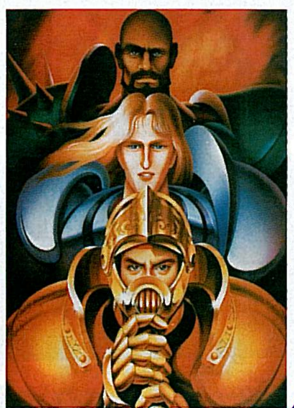


KNIGHTS OF THE ROUND



Capcom lanzó al mercado de las recreativas el genial ***Knights of The Round*** en abril de 1992. Se trataba de un *beat em up*, al más puro estilo ***Final Fight***, pero ambientado en la edad media. La historia está basada en los caballeros de la mesa redonda y la leyenda del rey Arturo. Podíamos elegir entre 3 personajes, Arturo, Lancelot y Perceval, cada uno con sus propias características. El *arcade* permitía partidas de tres jugadores simultáneos. Uno de los detalles más originales del juego es que al ir sumando puntos, subíamos de nivel, lo que conllevaba además del clásico aumento del poder ofensivo y defensivo del personaje a un cambio físico del mismo.





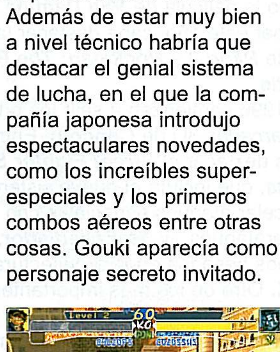
X-MEN: CHILDREM OF THE ATOM



A finales de año, al fin se pudo disfrutar de un juego digno de los famosos mutantes de **Marvel**, el soberbio ***X-Men Children of the Atom***. Se trataba de un genial juego de lucha que destacaba por su excepcional realización técnica, sobretodo en el apartado de escenarios. La animación de los personajes también merece especial atención (es impresionante ver la animación de Juggernaut), al igual que la estupenda banda sonora.



Además de estar muy bien a nivel técnico habría que destacar el genial sistema de lucha, en el que la compañía japonesa introdujo espectaculares novedades, como los increíbles super-especiales y los primeros combos aéreos entre otras cosas. Gouki aparecía como personaje secreto invitado.

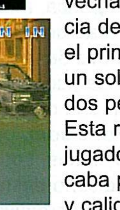




ALIEN VS PREDATOR



Uno de los mejores *beat em ups* creados por **Capcom** fue sin duda ***Alien vs Predator***, que apareció en recreativa en mayo de 1994. La compañía japonesa supo aprovechar perfectamente la licencia de estos personajes, siendo el primer título que combinó en un solo juego, elementos de dos películas no relacionadas. Esta recreativa soportaba 3 jugadores simultáneos y destacaba por su enorme jugabilidad y calidad técnica, la cantidad de *sprites* y acción en pantalla era simplemente impresionante.



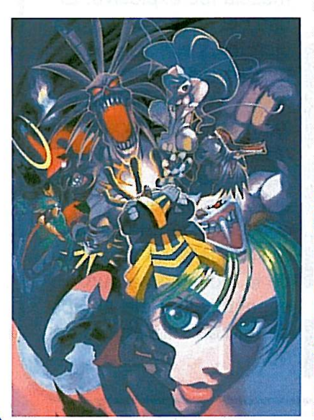




VAMPIRE



En julio de 1994 apareció ***Vampire***, aquí conocido como ***Darkstalkers***. Esta recreativa inició una nueva época en la creación de los juegos de lucha 2D de la compañía nipona. Se pasó de utilizar el diseño realista de personajes y escenarios de ***Street Fighter 2*** a un estilo manga y recargado visualmente. También se incluyeron novedades en el sistema de combate clásico de **Capcom**, como el *chain combo*, la posibilidad de cubrirnos en el aire y los *supergolpes* especiales. Uno de los puntos fuertes de este *arcade* eran los personajes protagonistas, basados en los más famosos monstruos de las películas de terror.





De este fantástico año, no hay que olvidarse de dos grandes juegos de lucha, ***Super Muscle Bomber***, la segunda entrega de ***Saturday Night Slam Master*** y ***Super Street fighter 2 X***, el primer juego en el que aparecía el genial Gouki como enemigo final secreto. Esta recreativa incluyó infinidad de golpes nuevos para todos los personajes e introdujo los superataques en la saga de lucha más famosa de **Capcom**. Tampoco nos podemos olvidar de dos grandes *beat em ups*, ***Dungeons & Dragons Tower of Doom***, un excepcional *arcade* de espada y brujería que permitía partidas de 4 jugadores y ***Powered Gears***, conocido aquí como ***Armored Warriors***. En esta espectacular máquina, que destaca por su tremenda calidad técnica y jugabilidad, en vez de personajes humanos controlamos robots gigantescos. Por último no olvidarnos del adictivo ***Ecco Fighters***, un matamarcianos lateral de extraordinaria calidad.





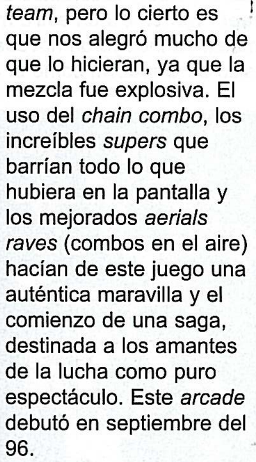




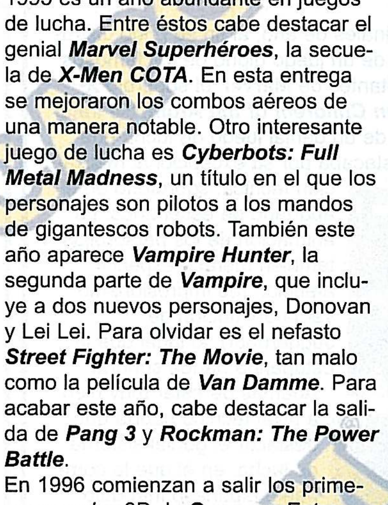
X-MEN VS STREET FIGHTER



Aún me pregunto a qué mente oscura de **Capcom** se le ocurrió mezclar los personajes de ***X-Men*** con los de ***Street Fighter*** en un espectacular juego de lucha 2 contra 2 en estilo *tag team*, pero lo cierto es que nos alegró mucho de que lo hicieran, ya que la mezcla fue explosiva. El uso del *chain combo*, los increíbles *supers* que barrían todo lo que hubiera en la pantalla y los mejorados *aerials raves* (combos en el aire) hacían de este juego una auténtica maravilla y el comienzo de una saga, destinada a los amantes de la lucha como puro espectáculo. Este *arcade* debutó en septiembre del 96.







1995 es un año abundante en juegos de lucha. Entre éstos cabe destacar el genial ***Marvel Superhéroes***, la secuela de ***X-Men COTA***. En esta entrega se mejoraron los combos aéreos de una manera notable. Otro interesante juego de lucha es ***Cyberbots: Full Metal Madness***, un título en el que los personajes son pilotos a los mandos de gigantescos robots. También este año aparece ***Vampire Hunter***, la segunda parte de ***Vampire***, que incluye a dos nuevos personajes, Donovan y Lei Lei. Para olvidar es el nefasto ***Street Fighter: The Movie***, tan malo como la película de ***Van Damme***. Para acabar este año, cabe destacar la salida de ***Pang 3*** y ***Rockman: The Power Battle***.

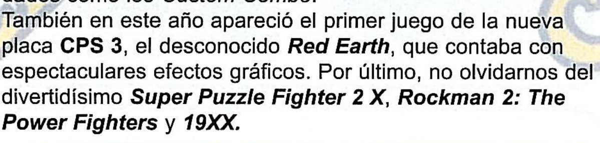
En 1996 comienzan a salir los primeros *arcades* 3D de **Capcom**. Entre ellos destacar el ***Street Fighter EX*** de ***Arika***, que incluía el nuevo sistema de cancelar ataques especiales con superataques, y ***Star Gladiador***, ambos basados en la arquitectura de **PSX.** Otro de los más importantes del año fue ***Street Fighter Zero 2*** y su posterior versión plus, que ampliaba notablemente el plantel de luchadores e incluía jugosas novedades como los *Custom Combo*.











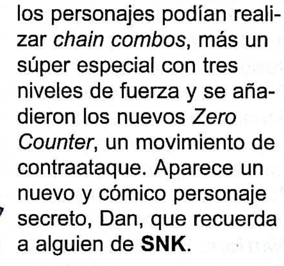
También en este año apareció el primer juego de la nueva placa **CPS 3**, el desconocido ***Red Earth***, que contaba con espectaculares efectos gráficos. Por último, no olvidarnos del divertidísimo ***Super Puzzle Fighter 2 X***, ***Rockman 2: The Power Fighters*** y ***19XX.***

STREET FIGHTER ZERO



En junio de 1995 apareció en los *arcades* japoneses ***Street Fighter Zero***, el inicio de una nueva saga del famoso juego de lucha de **Capcom**. La historia está situada entre ***Street Fighter*** y ***Street Fighter 2***. El estilo gráfico es totalmente cambiado respecto a las anteriores entregas, los personajes parecen sacados de una serie de animación y el plantel de personajes es notablemente remodelado, incluyendo personajes de ***Final Fight*** y el primer ***SF***. En cuanto al sistema de lucha, los personajes podían realizar *chain combos*, más un súper especial con tres niveles de fuerza y se añadieron los nuevos *Zero Counter*, un movimiento de contraataque. Aparece un nuevo y cómico personaje secreto, Dan, que recuerda a alguien de **SNK**.







D&D SHADOW OVER MYSTARA



D&D Shadow over Mystara es, para mí, el mejor *beat em up* 2D jamás programado. La calidad gráfica, multitud de fases, variedad de ataques, sonido y su adictivo desarrollo, que mezcla juego de acción puro con grandes dosis de *RPG*, lo convierten en una obra maestra. Como en su anterior entrega, ***Tower of Doom,*** podíamos elegir el camino y habrá distintos finales. Los personajes son geniales, destacando el diseño del mago negro, que es increíble. Esta sensacional recreativa permitía partidas de 4 jugadores simultáneos. Apareció en febrero de 1996.





1997 -- 1997 -- 1997 -- 1997 -- 1997 -- 1997

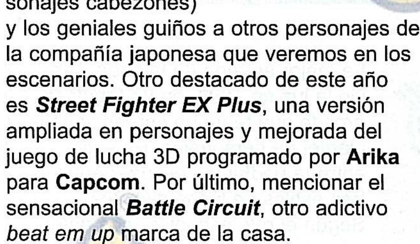
En este año, marcado por la aparición de ***Street Fighter 3,*** aparece ***Marvel Superheroes Vs Street Fighter***, otro espectacular versus que mejora notablemente la jugabilidad de la anterior entrega e introduce a los personajes más carismáticos de **Marvel**, como Spiderman o el Capitán América. Otras de las novedades de este juego es el *variable assist* (poder llamar a nuestro compañero para ayudarnos) y la presencia de varios personajes secretos. También de este año es el increíble ***Pocket Fighters***, una parodia de los juegos de lucha de **Capcom**. Te partirás de risa viendo los desternillantes combos, los caretos de los personajes en estilo *deformed* (personajes cabezones) y los geniales guiños a otros personajes de la compañía japonesa que veremos en los escenarios. Otro destacado de este año es ***Street Fighter EX Plus***, una versión ampliada en personajes y mejorada del juego de lucha 3D programado por **Arika** para **Capcom**. Por último, mencionar el sensacional ***Battle Circuit***, otro adictivo *beat em up* marca de la casa.







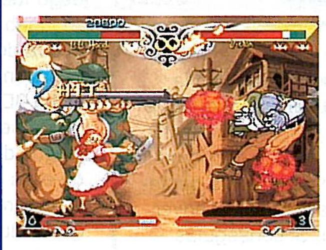


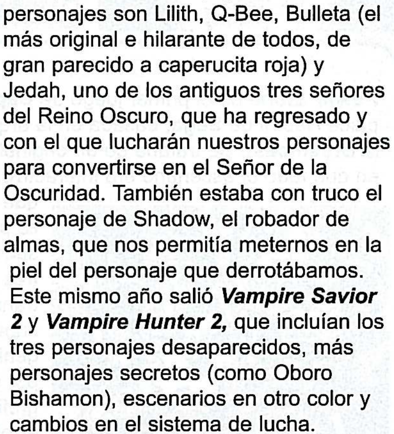




VAMPIRE SAVIOR

La tercera entrega de la saga ***Vampire***, vio la luz también en el año 97. Las principales novedades que añade son la incorporación de 4 nuevos personajes, la desaparición de Donovan, Pyron y Phobos, y un nuevo tipo de ataque especial, el *Dark Force* (nos permite usar poderes especiales de los personajes por un breve periodo de tiempo). Los nuevos personajes son Lilith, Q-Bee, Bulleta (el más original e hilarante de todos, de gran parecido a caperucita roja) y Jedah, uno de los antiguos tres señores del Reino Oscuro, que ha regresado y con el que lucharán nuestros personajes para convertirse en el Señor de la Oscuridad. También estaba con truco el personaje de Shadow, el robador de almas, que nos permitía meternos en la piel del personaje que derrotábamos. Este mismo año salió ***Vampire Savior 2*** y ***Vampire Hunter 2,*** que incluían los tres personajes desaparecidos, más personajes secretos (como Oboro Bishamon), escenarios en otro color y cambios en el sistema de lucha.





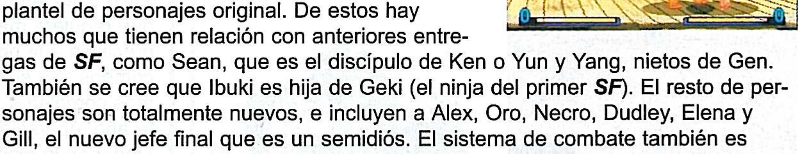




STREET FIGHTER 3: THE NEW GENERATION



Por fin en febrero de 1997 aparece ***Street Fighter 3: The New Generation***, la esperadísima y original secuela de ***Street Fighter 2***. En esta ocasión sólo Ryu y Ken sobreviven del plantel de personajes original. De estos hay muchos que tienen relación con anteriores entregas de ***SF***, como Sean, que es el discípulo de Ken o Yun y Yang, nietos de Gen. También se cree que Ibuki es hija de Geki (el ninja del primer ***SF***). El resto de personajes son totalmente nuevos, e incluyen a Alex, Oro, Necro, Dudley, Elena y Gill, el nuevo jefe final que es un semidiós. El sistema de combate también es totalmente nuevo (en principio podremos escoger uno de los tres superataques llamados *superarts*), se ha eliminado la posibilidad de cubrirse en el aire y se ha incluido un nuevo movimiento, el *parrying* (la posibilidad de bloquear todo tipo de golpes para iniciar un contraataque). En cuanto al apartado técnico el juego es impecable, todo ello gracias a la potencia de la **CPS 3**. ***SF 3*** posee la mejor animación en los personajes jamás vista en un juego de lucha de **Capcom**, y unos efectos gráficos impresionantes, como el increíble *zoom* de algunos superataques.





1998 -- 1999 -- 1998 -- 1999 -- 1998 -- 1999

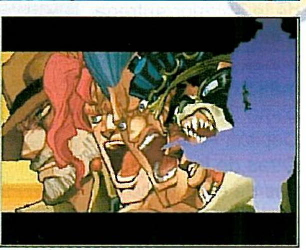




En 1998 aparecieron 3 recreativas de lucha 3D de **Capcom**. ***Kikaioh***, un original y divertido juego de lucha de robots gigantes estilo ***Mazinger Z***, la segunda entrega de ***Star Gladiador***, que pasó sin pena ni gloria y el sensacional ***Rival Schools***. Este juego fue una auténtica bomba, su jugabilidad y el carisma con el que dotaron a los personajes lo hacen único en el género de lucha 3D. También no hay que olvidarse de 3 sensacionales juegos de lucha 2D. El primero de ellos es ***Marvel vs Capcom***, la tercera entrega de la saga ***VS*** que incluía en su plantel a personajes tan carismáticos de la compañía japonesa como Capitán Commando y Strider entre otros, una auténtica joya. El otro es ***Jojo's Bizarre Adventures***, un genial juego basado en un violento manga japonés y funcionando sobre la placa *CPS 3*. Y ya, por último, la segunda entrega de ***Street Fighter 3***, el denominado ***Second Impact***, con nuevos personajes y mejoras respecto a la anterior entrega.

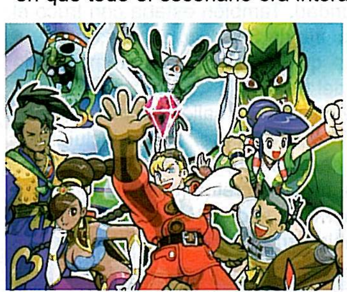
Ya en 1999, apareció la segunda entrega de ***Jojo's Bizarre***, con más personajes y movimientos y ***Gigawing,*** un divertido matamarcianos programado por **Takumi** para **Capcom**. Tampoco nos olvidemos del retorno de dos viejas glorias: ***Final Fight Revenge***, un mediocre juego de lucha uno contra uno 3D sin mucha historia y el genial ***Strider 2***, que aun sin captar en su totalidad el espíritu y jugabilidad del original, era una gran secuela que mezclaba personajes en 2D con fondos tridimen-





POWER STONE

Power Stone es el primer juego de **Capcom** que usó la placa *Naomi* de **Sega**, basada en la arquitectura interna de la **Dreamcast**. Se trataba de un original juego de lucha 3D, en que todo el escenario era interactivo, podías usar todo lo que vieras por la pantalla para pegar al adversario. Si conseguías tres gemas te podías transformar y usar super-ataques. Este genial arcade destacaba por su tremenda calidad gráfica y divertido desarrollo. Apareció en 1999.







STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

En 1999 apareció, para mi modesta opinión, la mejor versión de ***Street Fighter*** existente, ***SF3: Third Strike***. Este juego lo tenía todo, lo mejor de las dos anteriores entregas y un equilibrio entre personajes total. El sistema de bloqueo es mejorado de una manera brutal y los nuevos personajes dan al juego otra dimensión. La calidad gráfica y jugabilidad de este título son, en mi opinión, inigualables. **Capcom** ofreció el juego que los *masters* esperaban.





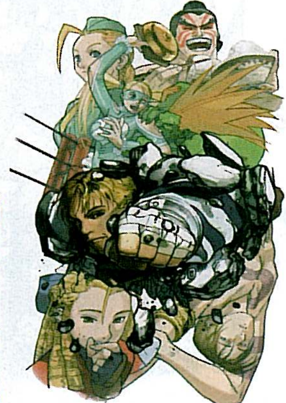


STREET FIGHTER ZERO 3



La mejor entrega de la saga ***Zero*** vio la luz en 1998, en un fabuloso *arcade* que tenía un impresionante plantel de personajes. En esta entrega podíamos escoger entre tres estilos de lucha distintos. Según el que escogiéramos determinaría la posibilidad y la forma de realizar determinados movimientos y superataques. También se incluyó el poder recuperarse en el aire. ***Street Fighter Zero 3,*** es sin duda uno de los juegos de lucha de **Capcom** que requiere más técnica y precisión a la hora de efectuar combos, y a su vez de los más completos. En el siguiente año, apareció la versión *Upper* en la placa *Naomi* de **Sega,** esta versión incluía muchos más personajes.





2000 -- 2001 -- 2000 -- 2001 -- 2000 -- 2001

CAPCOM VS SNK



En el año 2000 **Capcom** conmocionó el mundo de los juegos de lucha 2D con el anuncio de ***Capcom Vs SNK*** sobre la placa *Naomi,* la primera vez que se mezclaban los personajes de las dos grandes compañías rivales en el dominio de este género. Se luchaba en grupo a lo ***King of Fighters*** y para eso se creó el sistema de *ratio*, que determinaba el número de personajes en un grupo por la fuerza que tuvieran. También se podía escoger entre dos estilos de lucha, llamados *Groove*. El *Capcom Groove* y el *SNK Groove*. El juego despertó gran expectación pero creo que no estuvo a la altura de lo esperado en cuanto a jugabilidad se refiere.





MARVEL VS CAPCOM 2

Marvel vs Capcom 2 es el mejor juego de la saga de super-héroes de **Marvel** contra personajes de **Capcom**. En este *arcade* del año 2000, podíamos escoger a todos los personajes de la saga y muchos más nuevos. Los combates pasaron a ser de 3 contra 3, añadiéndose infinidad de movimientos especiales nuevos. Gracias al uso de la placa *Naomi,* la compañía japonesa mezcló los gráficos 2D de los personajes con increíbles fondos 3D que parecían dibujados. Todo un festín de juego para los amantes del combo.







CAPCOM VS SNK 2

Con ***Capcom Vs SNK 2***, la compañía nipona nos ofreció lo que verdaderamente queríamos de un título como éste. Se amplió el plantel de personajes notablemente y se compensó el sistema de *ratio*. La jugabilidad y control fueron mejorados. Pero sin duda lo más destacable de la secuela era la posibilidad de escoger entre 6 *Grooves* (estilos de lucha), que incluían movimientos como el *Parrying* de ***Street Fighter 3*** o el *Just Defense* de ***Fatal Fury Mark of the Wolves.*** Ahora el juego se podía adaptar a las características de prácticamente cualquier jugador. Como en ***Marvel vs Capcom 2***, los fondos eran increíbles dibujos en 3D y funcionaba bajo la placa *Naomi.*







En el recién iniciado siglo, **Capcom** nos ofreció dos *arcades* de lucha 3D basados en la placa *Naomi*. El primero de ellos es la secuela de ***Power Stone***, que ofrecía más personajes y combates de 4 jugadores simultáneos. El segundo es ***Spawn***, un buen arcade a nivel gráfico que perdía su gracia por el mal uso de las cámaras, que lo hacían injugable. Otra *Naomi* de este año es ***Gunspike***, un juego de acción programado por **Psikyo**, que tenía como protagonistas famosos personajes de **Capcom** y que fallaba por la corta duración de sus fases.

También aparecieron dos juegos de naves, ***1944: The Loop Master*** de **Psikyo** y el sensacional ***Mars Matrix*** de ***Takumi***. Por último, no olvidarnos de ***Mighty Pang***.



El 2001 es el año de las placas *Naomi* y la recreativa más interesante a parte del destacado ***Capcom vs SNK 2***, es sin duda ***Project Justice***, la segunda entrega de ***Rival Schools***. Esta vez los combates se realizaban en grupos de 3. Se añaden nuevos personajes y superataques triples combinados.



Otros dos juegos dignos de mención son dos excelentes *arcades* de naves, uno de ellos es ***Gigawing 2*** de **Takumi** y el otro el desconocido ***Progear: Storm of Progia***. Para acabar apareció el flojo ***Gunsurvivor 2***.



CONSOLA -- 1985 -- 1989 -- 1985 -- 1989

En 1985 la versión doméstica del arcade ***1942*** fue llevada a la **Nes**, en el año 1986 se pudo disfrutar de ***Makai-Mura*** (***Ghost And Goblins***), ***Senjou No Ookami*** (***Commando***) y ***Son Son***.
La saga ***Rockman*** debutó en 1987, actualmente cuenta con más de 15 juegos entre los ***Rockmans*** puros y versiones paralelas; este mismo año aparecieron ***Section Z*** y ***Trojan***.
El año 1988 fue testigo de ***Mickey Mousecapade*** (basado en el ratón **Mickey** de la **Disney**), una especie de plataformas en una casa llena de ratones, y la segunda parte de ***Rockman***. Los juegos conversionados de recreativa a consola fueron ***1943***, ***Hittori No Fukkatsu: Top Secret (Bionic Commando)*** aunque esta conversión era diferente del arcade, ***Gun Smoke*** y ***Legendary Wings, Sweet Home*** programado directamente para **Nes** en 1989 y precedente de ***Resident Evil***, según declaraciones d **Shinji Mikami** en las que asegura haberse inspirado en dicho juego, trata sobre cinco investigadores los cuales tienen habilidades varias y se introducen en la mansión encantada buscando un valioso tesoro... Este año el único juego conversionado de recreativa fue ***Strider,*** aunque como pasaba en otros juegos la conversión a **Nes** era diferente del arcade original; originarios para **Nes** aparecieron ***Tenchi O Kurau*** (***Destiny Of An Emperor***) un clásico *RPG*, ***Adventures In The Magic Kingdom,*** otro juego ambientado en el mundo **Disney** que combina algo de *Action-RPG* y, por ultimo, programaron un juego basado en la película de ***Willow*** que no tenía nada que ver con el juego de recreativa, ya que este era de acción pura y el **Nes** era un *RPG*.








ROCKMAN

Capcom creó en el año 87 una de las sagas más importantes de la historia del videojuego y la programó directamente en **Nes** sin pasar por los arcades, ésta se llamaba ***Megaman*** (en occidente). Tomamos el rol de un hombrecillo azul que en su brazo lleva un cañón de energía capaz de disparar proyectiles, los gráficos de fondo eran bastante simples (todo el potencial de las **Nes** estaba concentrado en la gran variedad de personajes enemigos y patrones de ataque), se incluían 6 enemigos finales (Cutman, Gutsman, Elecman ,Iceman, Fireman,y Bombman) cada uno con los poderes y escenarios que preceden sus nombres; es decir, en el caso de elegir a Iceman, la fase transcurría en un paisaje helado y el enemigo final tendría poderes basados en ese elemento.





ROCKMAN 2

Al año siguiente de la aparición de ***Rockman***, **Capcom** programó ***Rockman 2*** el cual venía a mejorar todo el juego anterior, ya que incluía 8 enemigos nuevos y al Dr. Willy. Gráficamente era superior al anterior con mapeados más grandes y enemigos más detallados, una opción para introducir *passwords* y la elección de la dificultad que quisiésemos, ya que nos daba a elegir entre normal y difícil.

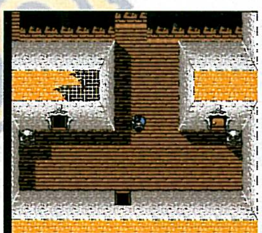


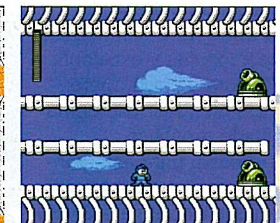


1990 -- 1991 -- 1990 -- 1991 -- 1990 -- 1991

En el año 90, los personajes de **Disney,** Chip y Dale (aquí conocidos como Chip y Chop) también protagonizaban un juego de plataformas llamado ***Chip To Dale No Daisakusen***; siguiendo con las licencias **Disney**, se programaría ***Duck Tales*** protagonizado por el cascarrabias del Tío Gilito en otro juego de plataformas. ***Dead Fox: Codename Viper*** era una copia de ***Rolling Thunder*** en todos los sentidos, aunque técnicamente muy bueno; continuando con las plataformas en ***Kamen No Ninja Hamaru***, nuestro *prota* debe cargarse a un ejército con la ayuda de un pájaro que lleva en el hombro que le sirve de arma arrojadiza. Para acabar, en el año 1990 apareció el siempre exitoso ***Rockman 3***; aunque era más de lo mismo, la experiencia alcanzada con el hardware de la **Nes** y la creciente habilidad gráfica de los grafistas de **Capcom** evidenciaban un salto cualitativo muy grande.
En cuanto a la **Game Boy**... dos juegos para este año: ***Gargoyles Quest***, protagonizado por las gárgolas de ***Ghost and Goblins*** (siendo un juego de plataformas y acción), y otra licencia de los estudios **Disney**, ***Ducktales***, juego en el que el protagonista volvía a ser el Tío Gilito.
Final Fight fue uno de los primeros juegos que **Capcom** adaptó de la recreativa a la emblemática **SNES**, quizás por eso se notaba la falta de experiencia al tratar con el hardware de esta consola, ya que ***Final Fight*** fue una conversión que aunque bastante fiel al desarrollo del arcade se venía abajo por la no incursión de Guy y algún que otro detalle.

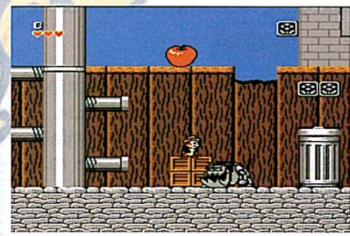
El incasable ***Rockman*** volvía con la cuarta aventura... Poco hay que comentar de dicho juego, ya que era igualito que el tercero con el potencial de la **Nes** superexprimido. En cuanto al rol ***Tenchi no Kurau 2 Shokatsu Koumei Den***, la segunda parte de ***Destiny of an Emperor***, era la propuesta de **Capcom** que tomaba la misma base de aquel ***Darwing Duck***. De una licencia de **Toaplan** podíamos disfrutar de ***Snow Bros*** uno de los mejores juegos de la historia; y para acabar este año, tres juegos de **Game Boy**: ***Bionic Commando***, una conversión de la versión de **Nes** y no de la de arcade que era diferente y ***Rockman World 1*** y ***2***, los cuales se basaban en la conversión de los originales de **Nes** pero para **Game Boy**.











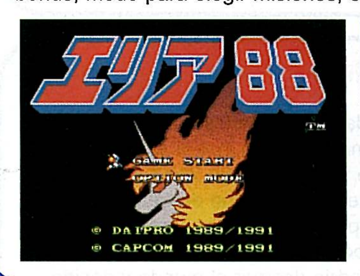






AREA 88

En 1989 **Capcom** programaba una máquina recreativa basada en un anime llamado ***Área 88*** (en occidente se le conoció por ***Unicorn Squadron***), pero no fue hasta el año 1991 cuando fue una conversión **SNES**. Dicho juego nos daba la oportunidad de elegir entre tres tipos de aviones diferentes, según qué avión eligiésemos, tendríamos una potencia de disparo diferente. La versión doméstica superaba en algunos aspectos a la máquina original, ya que incluía fases de bonus, modo para elegir misiones, etc.





SUPER GHOULS AND GHOSTS



La tercera parte de ***Ghost Goblins***, llegaría en exclusiva para **SNES**, revolucionando todo lo visto: gráficos enormes, fases larguísimas, una dificultad elevadísima, la incursión de la tercera armadura... en fin, un juegazo que no defraudó a nadie, quizás las molestas ralentizaciones eran un suplicio pero se podían perdonar dado el despliegue gráfico que tenía.





1992 -- 1993 -- 1992 -- 1993 -- 1992 -- 1993

ESPECIAL CAPCOM

BREATH OF FIRE

El 3 de abril de 1993 apareció ***Breath of Fire*** para **Super Nintendo**, el primer juego de la saga más famosa de RPG's de **Capcom**, que cautivó a los amantes del género por su gran duración, por la genial historia y por los miles de secretos que escondía. El protagonista recibe el nombre de Ryu (aparecerá con este mismo nombre en las siguientes entregas, aunque nada tengan que ver) y tiene la habilidad de transformarse en distintos tipos de dragón. La historia comienza en el pueblo de Ryu, que es atacado por el clan de los dragones oscuros, que secuestran a su hermana. Nuestro personajes irá en su busca encontrando nuevos amigos y compañeros de aventuras como Nina, la princesa alada (al igual que Ryu, siempre aparece en las secuelas).

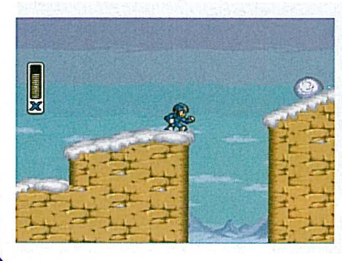






ROCKMAN X

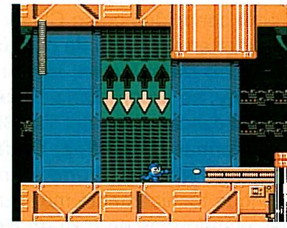
En diciembre de 1993, Rockman da el salto de los 8 a los 16 Bits de **Nintendo**, y lo hace a lo grande, iniciando una nueva saga que sigue viva hoy en día. La trama se traslada al año 21XX. El Dr. Cain descubre una cápsula que contiene un nuevo tipo de robot, al que denomina "Reploid", un robot que puede sentir y pensar, creado por el Dr. Light para brindar la paz a todo el mundo. El Dr.Cain cree que este robot, llamado "X", también podría destruir el mundo y decide probarlo durante 30 años. Al saber que moriría antes de acabar el plazo, crea robots con la tecnología de X, pero éstos atacan a los humanos. Estos Reploids, reciben el nombre de Mavericks. El Dr.Cain, al ver la situación, decide crear los Maverick Hunters. La historia comienza aquí, donde X, con la ayuda de Zero, intentará cazar a Sigma, líder de los Mavericks. Los geniales gráficos, la increíble jugabilidad, la incorporación de un personaje tan carismático como Zero y la inolvidable música de este juego de acción, son razones suficientes para convertirlo en uno de los mejores capítulos de la historia de la mascota azulada de **Capcom**.

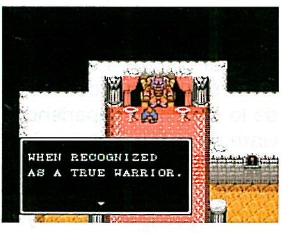




De 1992 cabría destacar para la vieja **Nes** la quinta entrega de la saga ***Rockman*** y el sensacional ***Gargoyle Quest 2***, un juego de acción con grandes dosis de RPG en el que nuestro personaje es Firebrand, una gárgola roja como las que atormentaban a Sir Arthur en sus primeras aventuras. En **Game Boy** salió la tercera entrega de ***Rockman World*** y en **Super Nintendo** no olvidarnos de la excelente conversión de ***Street Fighter 2***, juego que vendió consolas por sí mismo y el fantástico plataformas ***Magical Quest***, protagonizado por Mickey Mouse. También de este mismo año son las conversiones de recreativa de ***Super Pang***, ***Magic Sword*** y ***Final Fight Guy*** (otra versión de ***Final Fight*** para **SNES**, pero con la opción de coger a Guy en vez de Cody).

En 1993 salieron al mercado los últimos títulos de **Capcom** para **Nes**, de los que cabría destacar ***Rockman 6*** y el divertido ***Mighty Final Fight***. En **Game Boy** habría que nombrar ***Rockman World 4*** y ***Makaimura Gaiden***. Ya en **SNES**, apareció la segunda entrega de ***Final Fight***, con nuevos personajes y excelente factura técnica, pero con un desarrollo demasiado repetitivo. También para esta consola el divertido ***Aladdin*** (juego oficial para **SNES** de la peli de **Dysney**) y ***Street Fighter 2 Turbo***. No habría que olvidarse que en este mismo año **Capcom** lanzó ***Street Fighter 2'*** para **Megadrive**, su primer gran juego para esta consola.

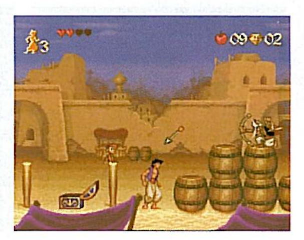














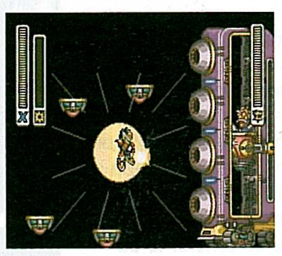
1994 -- 1995 -- 1994 -- 1995 -- 1994 -- 1995

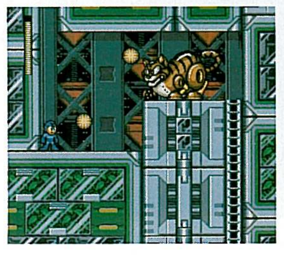
En 1994 y en plena hegemonía japonesa de **Super Nintendo**, aparecieron grandes conversiones de antiguos *arcades* de acción como ***The King of Dragons*** y ***Knights of the Round***. También salió una genial conversión de la recreativa ***Muscle Bomber***, un juego de Wrestling que en su edición de **SNES** contaba con diseños de personajes de *Tetsuo Hara* (dibujante del Puño de la Estrella del Norte). En cuanto a creaciones originales destacar ***Goof Troop***, ***Rockman X2***, un cartucho que incluía el chip C4 que mejoraba el colorido y permitía algunos efectos 3D, y el soberbio RPG ***Breath of Fire 2***. En **SNES** y **Megadrive** disfrutamos de ***Super Street Fighter 2*** y ***Magical Quest 2***. En este mismo año, sólo los usuarios de **Megadrive** jugaron a ***Rockman Megaworld***, un recopilatorio de los 3 primeros ***Rockman*** mejorados. Por último recordar que salió ***Rockman World 5*** en **Game Boy.**
En 1995 surgieron las consolas de 32 Bits, destacando la brutal conversión de ***X-Men Children of the Atom*** para **Saturn** y ***Street Fighter Zero*** para **Playstation**. También apareció el grotesco ***Street Fighter Real Battle on Film*** en ambas consolas y ***Street Fighter 2 Movie*** para **PSX,** un juego basado en la espectacular película de animación. **Super Nintendo** daba sus últimos coletazos con juegos como ***Bonkers***, el adictivo ***X-Men Mutant Apocalipse***, la tercera entrega de ***Rockman X***, ***Magical Quest 3,*** la mediocre conversión de ***Captain Commando***, el desconocido juego de estrategia ***Tenchi o Kurau*** y el genial **Final Fight 3,** que a pesar de no ser tan bueno como el original, incluía muchos más movimientos y dos nuevos personajes. Los usuarios de **Game Boy** tuvieron una versión de ***Street Fighter 2*** para su portátil.





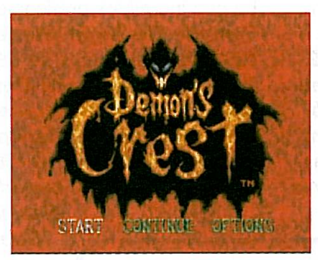








DEMON'S BLAZON





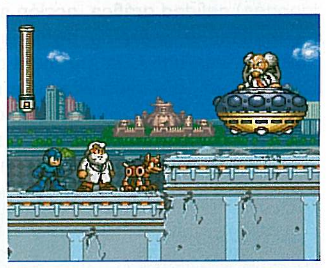
Cuando observé las primeras imágenes de este juego en la prestigiosa revista francesa *Consoles +*, me quedé flipado, creía que se trataba de una nueva recreativa de **Capcom** basada en la saga de ***Ghoul's and Ghost***. Pero no era así, se trataba de ***Demon's Blazon***, la versión 16 bits basada en los ***Gargoyles Quest*** de **NES** y **Game Boy**. Apareció en octubre de 1994 y se trataba de un soberbio juego de acción con grandes dosis de RPG. Sus increíbles gráficos, música y jugabilidad lo convierten, para mi opinión, en uno de los mejores juegos que programó esta compañía para **SuperNes**.

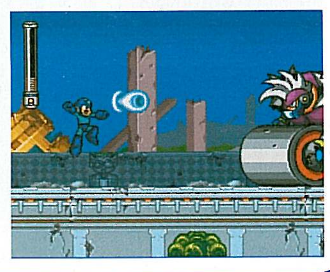


ROCKMAN 7

La saga original de ***Rockman*** en **NES** llegó a los 16 bits de **Nintendo** a lo grande, en uno de sus mejores episodios. Regresa el ***Rockman*** original, con Roll, con su perro Rush, con el Dr Light, con su hermano Protoman y nuevos amigos. También vuelve el Dr.Willy, que escapa de la cárcel y arma el caos como siempre, junto a dos nuevos e importantes personajes, Bass y Treble, que tendrán gran relevancia en el argumento del juego y futuras entregas. Los gráficos son increíbles, mejores que los de la serie X. También cambian los movimientos y acciones que podemos realizar, mientras X innovaba con nuevas acciones, ***Rockman 7*** recupera el clásico desarrollo de los anteriores, pero con el añadido del sistema de compra de ítems de las versiones de **Game Boy**. La calidad gráfica es impresionante y la música sensacional. Un juegazo con todas las de la ley.







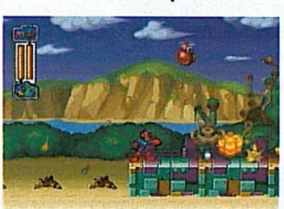
1996 -- 1997 -- 1996 -- 1997 -- 1996 -- 1997

En el año 1996, los usuarios de **SNES**, disfrutaron de ***Marvel Superheroes*: *War of the Gems*** y ***Street Fighter Zero***. En 32 bits aparecieron conversiones para **Saturn** y **PSX** de ***Street Fighter Zero 2***, ***Super Puzzle Fighter*** y ***Tenchi o Kurau 2*** (***Warriors of Fate***). También apareció para ambas consolas ***Nazo-Makai-Mura***, un juego de puzzles con Sir Arthur como protagonista y ***Rockman X 3***, con nuevas intros de vídeo. En **PSX** salió a final de año el fantástico ***Rockman 8***, que contaba con increíbles gráficos de fondo, y ***Vampire The Night Warriors***. En **Saturn** este año disfrutamos de ***Street Fighter Zero***, ***Street Fighter 2 Movie*** y la soberbia conversión de ***Vampire Hunter***.
En el siguiente año, **Capcom** lanzó para **Saturn** y **PSX** las conversiones de ***Cyberbots***, ***Marvel Superheroes***, ***Quiz Nanairo Dreams*** y ***Street Fighter Collection*** (***Super Street Fighter 2 X*** y ***Street Fighter Zero 2'***). También para los 32 bits de **Saturn** la soberbia conversión de ***X-Men vs Street Fighter***, el primer juego que usaba cartucho de memoria de 4 MB y ***Biohazard***. En **PSX** disfrutamos de ***Street Fighter EX Plus***, ***Super Pang Collection***, ***Rockman Dash*** (el primer juego de ***Rockman*** en 3D que mezclaba acción y RPG, inicia una nueva saga) y ***Breath of Fire 3***, el salto a 32 Bits del famoso RPG de la compañía japonesa.

ROCKMAN 8

Aparecido en 1997 para **PlayStation** y un año después para **Saturn**. Es sin duda el mejor capítulo de la series ***Rockman*** (sin contar la saga ***X***).
La versión de la máquina de ***Sega***, era una edición especial que contaba con extras que el de **PSX** no traía, como las ilustraciones de un concurso para crear personajes y 2 enemigos clásicos. La genial intro anime trajo consigo la canción *Electric Communication*, que se convirtió en la representativa de la mascota de **Capcom**.















ROCKMAN X4

Rockman X4 es para mí el mejor ***Rockman***. Lo tiene todo, todo lo que un fan de este personaje quiere, una increíble *intro* estilo anime (las *intros* de las versiones occidentales no tenían las soberbias piezas cantadas del japonés) calidad gráfica, acción sin descanso, buena música, multitud de secretos, personajes carismáticos y una dificultad infernal. Una maravilla que crearon los magos de **Capcom** en 1997 para **PlayStation** y **Saturn**. En este año se celebraba el décimo aniversario de este famoso personaje.





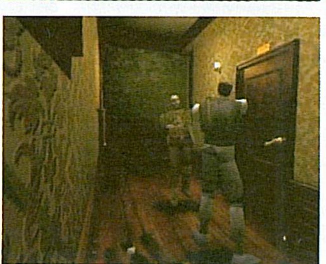


RESIDENT EVIL

En 1996 **Capcom** volvió a sentar las bases de un nuevo género de juego con ***Biohazard***, estamos hablando del *Survival Horror*. Creado por **Shinji Mikami**, este juego marcó época y ha dado y dará vida a innumerables secuelas e imitadores. Con la mezcla de un grupo de operaciones especiales que investiga unos misteriosos asesinatos en el bosque de Racoon City y una misteriosa mansión, sede de la corporación Umbrella, donde se realizan extraños experimentos biológicos, se crea un ambiente de terror en el que sobrevivir es nuestra principal misión. El extraordinario entorno gráfico, la originalidad y la jugabilidad otorgan a este juego el título de clásico de los videojuegos.

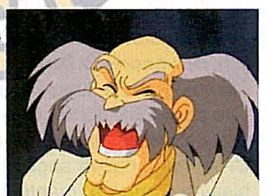






1998 -- 1998 -- 1998 -- 1998 -- 1998 -- 1998

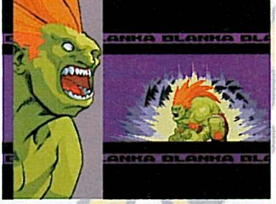
1998 quedó marcado, sin duda alguna, por ***Resident Evil 2***. La obra magna de **Capcom** hizo mucho ruido, no sólo dentro del ámbito de la *Capsule Computer*, sino en todo el mercado como uno de los mejores juegos del año y de la década. Pero no sólo de terror se puede enorgullecer **Capcom** de hacer buenos juegos, así que dando gran importancia a los clásicos lanzó al mercado los ***Capcom Generations*** para **PSX** y **Saturn**, una compilación de 5 entregas con algunos de los mejores juegos de la compañía, como ***Ghosts n' Goblins*** o ***Street Fighter II***, por ejemplo. Nuestra experta en lucha bidimensional conversionó ***Vampire Savior***, ***Pocket Fighter*** y ***Marvel vs. Street Fighter*** para **Saturn**, respetando completamente al original y utilizando la *RAM* extra de la planetaria de **Sega**, mientras que en **PSX** programó ***X-Men vs. Street Fighter EX***, ***Vampire Savior EX***, ***Street Figter Zero 3*** y ***Pocket Fighter***, todos con recortes en el juego debido a la falta de memoria de la consola. En verano de ese año lanzó el ***Shiritsu Justice Gakuen***, conocido como ***Rival Schools United by Fate*** en nuestra tierra, un excepcional *beat em' up* en *3D* al estilo **Capcom** con una fuerte influencia manga. Aparte del ***Rockman Super Adventure*** para **PSX** y **Saturn**, el héroe azulado tuvo el honor de volver a **Super Nintendo** para hacer uno de los mejores títulos de la saga y el último de la consola, con unos gráficos casi de 32 *bits*... Por supuesto, hablamos de ***Rockman & Forte***.









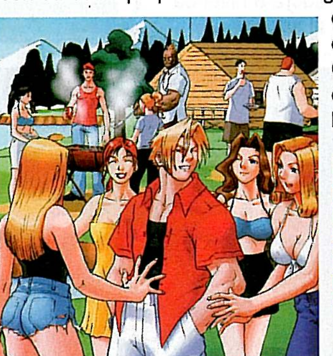






RIVAL SCHOOLS

El verano fue el momento elegido por nuestra compañía favorita para lanzar un nuevo título en *3D* de lucha, el conocido por ***Rival Schools***, que nos metía dentro de la historia de varias escuelas rivales que buscan el culpable de todo lo que pasa en sus centros. Con un entorno *3D* aceptable, **Capcom** creó un juego muy adictivo, con su estilo propio a base de magias y golpes clásicos estilo ***SF***, que enganchó incluso a aquellos que ya renegaban de la lucha de **Capcom**. El juego era conversión de la máquina original, y superaba a ésta en todos los aspectos.



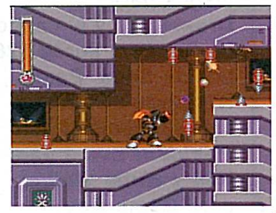


ROCKMAN AND FORTE



Capcom no se olvidó de la mítica **Super Nintendo** y programó el que sería el último juego para la clásica 16 *bits*, una nueva aventura de **Rockman**, esta vez junto a Forte, con unos gráficos casi iguales que la octava parte, demostrando lo bien que conocían la máquina de **Nintendo**. Éste es uno de los juegos más queridos y buscados de los fanáticos del héroe azul.





RESIDENT EVIL 2

A principios de año **Capcom** revolucionó al mundo con la secuela del mejor título de terror. Más acción, mejor técnicamente y con una historia más profunda, **Capcom** superó lo que parecía insuperable creando un título que aún hoy en día nos sorprende. Quien no haya jugado a ***Biohazard 2*** (***Resident Evil 2*** en nuestro territorio) se pierde una de las joyas contemporáneas del videojuego, algo tan grande que es difícil de explicar con palabras. Como dije en el especial del número anterior, tan sólo pruébalo, y te convencerás...





1999 -- 1999 -- 1999 -- 1999 -- 1999 -- 1999

El último año de la década de los 90 fue grande para los fans de la lucha de **Capcom** y los de los juegos de terror. Habría que destacar que es el primer año que la compañía empezó a lanzar juegos para consola a bocajarro, consiguiendo una cantidad de juegos buenos asombrosa, hecho que lleva repitiéndose desde este año 99. Remató a la **Saturn** con dos lanzamientos espectaculares como son las conversiones perfectas de ***Street Fighter ZERO 3*** y la de los dos ***Dungeons & Dragons***, quedando como los dos últimos grandes juegos de tan lastimada consola. Fue para **PSX** donde **Capcom** desmarcó, lanzando dos pelotazos como ***Biohazard 3*** y la sorpresa: ***Dino Crisis***, una nueva saga al estilo del juego de zombies de **Capcom**, manteniendo firme su posición al frente de estos juegos, y demostrando que el futuro de **Capcom** pasa por los *Survival Horror*. Aparte de nuestros juegos de terror, programó ***Tron ni Kobun***, con personajes del ***Rockman Dash***, ***Tricky Sliders*** (un curioso juego de snowboard), la continuación de ***Rival Schools***, conversiones imperfectas de ***Marvel vs. Street Fighter*** y ***Jojo's BA***, la continuación de ***Street Fighter EX***, el casi desconocido ***Puzzloop*** y una recopilación de los 6 ***Rockman*** de **NES** en 6 packs. Aunque **PSX** fue la gran triunfadora a nivel de juegos en el 99, **Dreamcast** se llevó al saco una buena cantidad de títulos, como es el ***Biohazard 2 Value Plus*** (con una increíble demo del ***CODE: Veronica***), conversión de la segunda parte (que también tuvo una acertada versión para **N64** es mismo año), perfectas conversiones de *beat 'em ups* como son ***Street Fighter ZERO 3***, ***Marvel vs. Capcom***, ***Jojo No Kimiyouna Bouken***, ***Star Gladiator 2***, ***Power Stone*** y el potentísimo ***Street Fighter III***, sus dos primeras versiones en un GD, conocido como ***W Impact***. Todos estos lanzamientos preveían un 2000 cargado con juegos para **Dreamcast** y el cariño de **Capcom** por la 128 bits de **Sega**. Para **Nintendo** se limitó al anteriormente citado ***Resident Evil 2*** para **N64** y ***Metal Walker*** para **Game Boy**.

DINO CRISIS

Cuando **Capcom** anunció un nuevo *Survival Horror* creado por el equipo de **Shinji Mikami**, ajeno a ***RE*** y con dinosaurios, no sabíamos si asombrarnos o enamorarnos de **Capcom**, y fue en el verano del 99 cuando pudimos disfrutar de un grandísimo juego que mantenía algunos esquemas del género, pero variaba múltiples elementos que lo hicieron grande, como el hecho de estar completamente en *3D*, con un entorno digno de una de las mejores programadoras de videojuegos. Gracias, **Capcom**.













RESIDENT EVIL 3

Anunciado a última hora, y programado por **Capcom** como un descarado intento comercial, apareció esta continuación directa de los hechos narrados en *RE2*, pero con **Jill Valentine** como protagonista. Aún sin ser tan genial como los dos primeros, es un gran juego a tener en cuenta, que ataba muchos cabos en la historia y nos mantuvo pegados a nuestra consola por meses. 100% ***Resident Evil***, 200% recomendable.











2000 -- 2000 -- 2000 -- 2000 -- 2000 -- 2000

Este año fue el más prolífero en cuanto a juegos domésticos se refiere.
Dreamcast acogió al espeluznante ***Biohazard Code: Veronica***, y **PSX** a ***BioHazard: Gun Survivor***, una extraña mezcla entre *gun shooter* y aventura en primera persona. Con el patético ***Final Fight Revenge*** (un *vs fighting 3D*) se despedía definitivamente de **Saturn**.
Pero en **PSX** aún tenía que dar guerra, así lo demostraron con la modesta quinta entrega de las series ***Rockman X***, que flojeaba en general con respecto a la cuarta, sobretodo en las músicas. El esperado ***Rockman Dash 2*** (***Megaman Legends 2***) también aparecía este año, ofreciendo más de lo mismo: diversión.
Dino Crisis 2 no fue la secuela que todos esperaban, pues en parte dejó de lado el género de los *survival horror* para convertirse en un juego de acción. ***Strider Hiryu 2*** apareció en un pack donde venía también una conversión perfecta de la primera entrega. Sin duda, el mejor de **PlayStation** este año fue ***Breath of Fire IV***.
Dreamcast se puso las botas con conversiones de títulos como ***Choukousenki Kikaioh***, un juego de lucha que parodiaba a grandes series de mechas; ***Power Stone 2***, conversión directa del genial juego de **Naomi** con muchos más extras y armas; ***Marvel VS Capcom 2***, el brutal arcade llevado al límite, con más extras y modos de juego; ***Street Fighter 3 3rd Strike***, un *píxel perfect* del arcade, y como siempre, añadiendo modos de juego; ***Capcom vs SNK***, incluyendo un sistema con el cual podíamos comprar los extras (similar al de ***MVC2***); ***Moero! Justice Gakuen***, ***Spawn in the Demons Hand*** y ***Mars Matrix*** seguían en la misma tónica de mejoras; ***Gunbird 2*** y ***GunSpike***, ambos de **Psykyo**, también fueron conversionados, aunque con pocas novedades.
Se inició la serie de títulos ***For matching service***, que estaban orientados a jugar partidas online y a dobles. Este año fueron dos títulos: ***Vampire Chronicle***, una especie de recopilación de todos los ***Darkstalkers***, aunque claramente estaba basado en ***Vampire Savior***; y ***Super Puzzle Fighter 2X***.
Dino Crisis y ***Biohazard 3*** pasaron a **Dreamcast** con gráficos en alta resolución y algunos extras, sobre todo en el juego protagonizado por Jill Valentine, que tenía más trajes que la versión original.
Se iniciaba la saga de RPG's de ***El Dorado Gate***, un curioso proyecto de siete entregas en dos años, como churros; en el 2000 vieron la luz las dos primeras.
En otros sistemas, **Capcom** hizo su primera y última aparición en **Neo Geo Pocket** con ***Rockman Battle & Fighters***, del mismo estilo que las recreativas de ***Rockman***. En **Gameboy Color** pudimos ver ***Ghost's 'n Goblins***, ***Rockman X Cyber Mission***, ***1942*** y la curiosa adaptación de ***Street Fighter Zero***. Por su parte, en **N64** pudimos ver ***Rockman Dash***.
Con ***Street Fighter EX 3*** hacía su entrada en el mundo de los 128 bits de **Sony**.







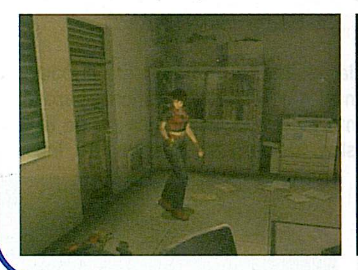






BIOHAZARD CODE VERONICA

Esta entrega fue toda una revolución, un soplo de aire fresco a la saga. Los escenarios prerrenderizados dejaron paso a unos completamente en 3D y con todo lujo de detalles. Con una duración mucho más larga que todas las anteriores, unos personajes con mucha personalidad, una trama argumental increíble, unos gráficos que dejaban en evidencia a los anteriores títulos y una banda sonora de película, podíamos sentirnos orgullosos de nuestras **Dreamcast**.





BREATH OF FIRE IV



La saga RPG de **Capcom** se despedía de **PlayStation** con esta soberbia entrega. Ryu y Nina seguían como protagonistas, en un juego que derrochaba colorido y jugabilidad. La cantidad de *mini quests* (aventuras alternativas) era enorme, tanto como la originalidad de los minijuegos, como el típico de pescar. Intro anime, muy buenos gráficos y excelente sonido.





2001 -- 2001 -- 2001 -- 2001 -- 2001 -- 2001

ESPECIAL CAPCOM

DEVIL MAY CRY

Este juego, totalmente en 3D, superaría incluso las expectativas de la misma **Capcom**. Su gran jugabilidad, la fluidez de los personajes, una acción trepidante, su carismático y sobre todo chulo protagonista, nos hacían divertirnos a lo largo de la aventura mientras machacábamos todo lo que había a nuestro paso.

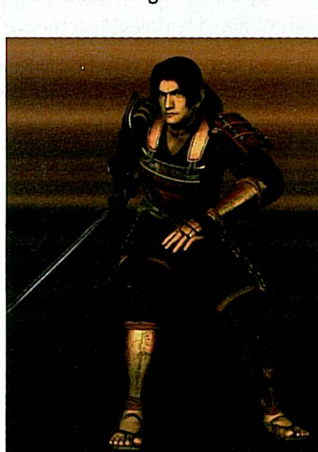


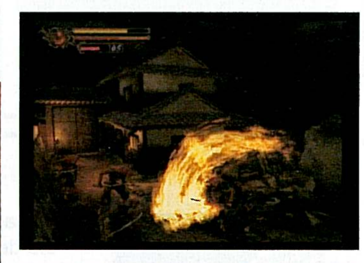


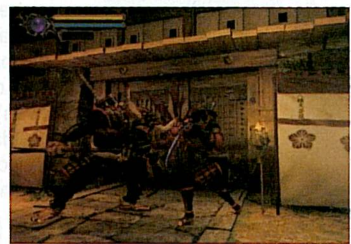


ONIMUSHA

Onimusha es el otro juego estrella del año. A primera vista puede parecer un simple survival de samuráis con buenos gráficos, pero si lo pruebas un poco, te darás cuenta de que el juego está pulido al máximo, tanto los gráficos, la música, los diseños, el ambiente, las armas... Un juego del que no te aburres en ningún momento.







Llegamos al año 2001. Aunque resultó ser un año difícil para muchos, **Capcom** continuó dándonos lotes de buenos juegos, para que podamos disfrutar con nuestras consolas de sobremesa. Empezando por **PSX**, a la consola gris se sumó un número a la saga de los famosos ***Rockman X***. En esta sexta parte se mejoró bastante con respeto al lastimoso ***Rockman X5***, aunque seguía sin estar a la altura de la cuarta entrega. ***One Pierce Manson*** era un juego de Puzzles a la japonesa, eras el propietario de un edificio y tu deber se trataba en conseguir que todos tus inquilinos estuvieran felices y así ganar dinero, un juego de lo más raro jamás visto. En **PS2**, **Capcom** bautizó dos juegos de una enorme expectación: ***Devil May Cry*** y ***Onimusha***, ambos títulos son reconocidos como los más destacados del año. Otra vez toca hablar de ***Biohazard,*** en **PS2** pudimos ver ***Biohazard 5TH Anniversary Packkage***, toda una reliquia para los coleccionistas más desquiciados, después también tuvimos un ***Biohazard***: ***Code Verónica*** complete para **PS2** y **DC**, este *Remake* nos traía más escenas y algún que otro cambio respeto el juego original. ¡Ah! por cierto, también hubo una conversión para **PS2** del *arcade* de ***Gun survivor 2***; y con esto finalizamos los ***Bios***. ***Maximo*** es una aventura en 3D que utiliza una mecánica copiada de los ***Makaimura***, este juego te trae consigo diversión y entretenimiento. Para terminar con **PS2** os comentaremos el ***Capcom Vs Snk 2: Millionaire Fighting 2001***, la segunda parte del juego donde desfilaban los personajes más legendarios en el mundo de los juegos de la lucha en 2D, aunque esta versión de **PS2** (por falta de memoria Ram) las animaciones tenían menos *Frames* y también se apreciaban muchas *pixelaciones*, sobretodo en los efectos de ataques; sin embargo, la versión que apareció en **DC** fue una réplica exacta del *arcade* y no tuvo ningún problema. En **DC** hubo otras dos soberbias conversiones de *arcades*: ***Gigawing 2*** y ***Heavy Metal Geomatrix***, ambos juegos fueron incluso mejores que el original; por último, **Capcom** llevó a **DC** una versión de su famoso juego de puzzles, conocido ***Super Puzzle Fighter 2X For Matching Service***, la novedad del juego era, cómo no, poder jugar *Online*.

Aparte, **Capcom** hizo una buena estrategia convirtiendo varios clásicos *2Ds* para la **GBA**, el resultado fue nuestro sueño hecho realidad, juegos como, ***Breath Of Fire, Breath Of Fire 2, Final Fight One*** y ***Super Street Fighter 2X Revival***, han pasado por nuestras manos y podemos asegurar de que aunque estén en una pequeña **GBA**, la calidad de dichos juegos es superior incluso a la de sus originales; pero ahí no se queda la cosa, dos ***Rpgs*** basados en ***Rockman***, llamados ***Rockman Exe 1*** y **2**, fueron también bombazos del año.









2002 -- 2002 -- 2002 -- 2002 -- 2002 -- 2002

Al fin llegamos al año 2002 y no todo lo que programa o licencia **Capcom** es bueno, algún que otro juego malo tendrían que tener, como ***Biohazard Gaiden***, programado para ***Game Boy Color***, un capítulo nuevo de la serie con una perspectiva pseudoaérea de lo más malo y vergonzoso que se recuerda en años: gráficos sencillos a más no poder, sistema de combate ridículo, en fin, una mancha en el universo ***Resident Evil*** junto a los fatídicos ***Gun Survivors***.
En cuanto a la **GBA**, se ha beneficiado de unos títulos muy interesantes, como la conversión de ***Chou Makai-Mura*** procedente de **SNES** con novedades muy suculentas como nuevos niveles, y juegazos de la talla de ***Rockman And Forte***, ***Rockman Zero*** y ***Street Fighter Zero 3 Upper***. Para la casi difunta **PSX** podemos disfrutar de ***Capcom Vs Snk Pro***, conversión bastante fiel de la recreativa (aunque con la consiguiente pérdida de animación), en la que podemos encontrar como estrellas a Joe Higashi y Dan.
El estreno de **Capcom** en la **Gamecube** no podía ser de otra manera, un juegazo de lucha como es ***Capcom Vs Snk 2 EO*** (con la opción de un sistema nuevo de control, más fácil para los no iniciados). En la consola de **Sony** han aparecido ***Automodellista*** (con unos gráficos de lo más parecido a los dibujos animados gracias a la técnica *Cell Shading*), la floja tercera parte de ***Gun Survior***, ambientada en el universo ***Dino Crisis***, y la conversión de ***Marvel Vs Capcom 2***, que ya tiene su tiempecito y una nueva parte de la serie ***JOJO***, llamada **Jojo No Kymyouna Bouken: Ougon No Kaze**, juego muy raríto, y eso que ya de por sí esta serie es de lo más estrafalario que te puedes encontrar.
Capcom no ha olvidado la **Xbox** y pese a no tener muchos títulos, tan sólo tres, se puede jugar a la conversión de un juego que tiene más de 2 años como es el ***Marvel Vs Capcom 2***, la programación de la primera parte de ***Onimusha*** llamada ***Genma Onimusha*** (mejorando al de **PS2** con la incursión del modo *60 hz* y algunos detalles más), y para finalizar, al increíble juego ***Tekki*** o ***Steel Batallion***, el juego definitivo para los amantes de los *mechas* con un mando astronómico y un precio también astronómico, casi 200 euros (eso son muchas pelillas).













ONIMUSHA 2





En ***Onimusha 2*** asumimos el papel de Jubei, un joven guerrero samurai. Un día unos secuaces del infame Nobunaga invaden el pueblo de nuestro héroe y arrasan con toda alma viviente, armado con una espada mágica y el absorbedor de almas, nos enfrentaremos a demonios y demás monstruitos del averno. Mejores gráficos, mas acción, enemigos más grandes y la incursión de 4 personajes que nos ayudarán en nuestra venganza, componen un título muy suculento y otro bombazo de ventas de **Capcom**.

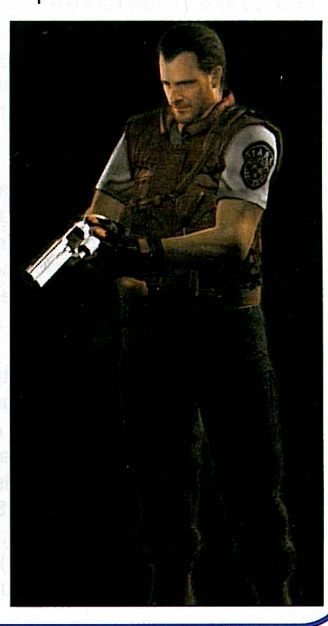


RESIDENT EVIL

El remake de ***Resident Evil*** nos ha dejado con la boca abierta gracias a sus nuevos gráficos, increíbles estancias *prerrenderizadas*, un modelado alucinante de los zombies... En definitiva, un juegazo que no debería faltarle a nadie. Para los que ya lo jugaron en su tiempo, **Capcom** ha cambiado algunas partes de la mansión y han incluido puzzles nuevos, también han creado algunas áreas nuevas que no aparecían en el original, como el cementerio. En resumidas cuentas, imprescindible.







CURIOSIDADES

El misterioso símbolo de la cruz blanca sobre una esfera roja, y el aún más misterioso robot, que suelen aparecer en los menús de algunos juegos, o incluso como bonificaciones, tienen un significado. La cruz no es otra cosa que uno de los enemigos de ***Vulgus*** (primer juego de **Capcom**), mientras que el robot, es el mecha de ***Side Arms*** (consultar año 1986).



Todos los juegos de **Capcom** para **Mega Drive** anteriores a ***Street Fighter 2'***, fueron reprogramados por **Sega**, bajo licencia de **Capcom**.

Algo que aún no comprendemos, en las versiones domésticas, americana y europea, de ***Final Fight*** (excepto en la de Mega CD), los sprites de Roxy y Poison (las *bad girls*) fueron cambiados por los de unos punks grotescos.

Aquel ***Strider 2*** aparecido para **Mega Drive**, **Master System** y **Game Gear**, no era otra cosa que una imitación que **US Gold** hizo de la magistral primera entrega. La verdadera segunda entrega saldría unos años después.

Strider fue el primer cartucho de **Mega Drive** en al canzar la cifra de 8 MB. Así mismo, ***Super Street Fighter 2*** fue el único de alcanzar la "friolera" de 40 MB, en dicha máquina.

El eterno lío con los nombres de los *boss* en ***Street Fighter 2***. A Mike Bison (el boxeador) le tuvieron que cambiar el nombre fuera de Japón, debido a que podía causar conflicto con ***Mike Tyson*** (el boxeador real). Así el nombre Mike Bison pasó a Vega (el final boss), el nombre de Vega pasó a Balrog (el español), y el de Balrog pasó al Boxeador. Como el nombre siempre aparece sin mostrar el "Mike" (M. Bison), se han especulado muchas palabras para esa misteriosa "M": master, mister...

Uno de los trucos más falsos (por no decir el que más) de la historia de los videojuegos, fue el de poder elegir a los cuatro jefes ***Street Fighter 2***, en su versión de **SNES**. Un famoso código dio la vuelta a todo el planeta, apareciendo en la mayoría de revistas del sector (¿Por qué no lo probarían antes de publicarlo? ...). Al final, resultó ser un timo.

El efecto ***Neo Geo*** se hacía notar en los hogares de los nipones. Es por eso que **Capcom** ideó un artilugio para hacerle la competencia a **SNK**: el ***CPS Changer***. Con dicho aparatito, podíamos cargar las placas **CPS-1** de arcade. Pero claro, no era lo mismo un ***Super Street Fighter 2***, que ya teníamos en **SNES**, que un ***KOF'94***. Por lo que no tuvo demasiado éxito. A destacar la conversión de ***Street Fighter Zero*** (**CPS-2**) a este sistema, en un gesto de agradecimiento a los usuarios que confiaron en él.

Los combos, tal y como los conocemos, fueron inventados por **Capcom**. Durante un *testing* del bonus del coche de ***Street Fighter 2***, ***Funamizu*** se percató que podía introducir varios *hits* seguidos, sin dejar que acabara la animación. Al principió lo tomó como un *bug* (fallo), pero lo dejó como oculto (no aparecía ninguna indicación al realizarlos). Hoy en día, este *bug* se ha convertido en el pilar de los *Fighting Games*.

Los dos últimos ***Zelda*** de ***Game Boy Color***, (***Oracle of Ages*** y ***Oracle of Seasons***, aunque publicados por **Nintendo**, fuero programados por **Capcom**. Un encarguito de la gran **N** que no podían rechazar (es por eso que no aparecen en el especial).

Los personajes de **Capcom** de vez en cuando aparecen en juegos que no son los suyos, el más claro ejemplo son los escenarios de ***Pocket Fighters***.

Marvel vs Capcom 2 es el videojuego de lucha que ostenta el record de personajes. 56 jugables mas 3 *bosses*, hacen la histórica cifra de 59 personajes.

Capcom siempre estuvo muy ligada a **Sega**. Prueba de ello fue el cartucho de 4MB de RAM que desarrolló en exclusiva para ***Sega Saturn***. Juegos como ***X-Men vs Street Fighter*** le sacaban el máximo provecho.

Cuando **Sega** anunció que abandonaba ***Dreamcast***, **Capcom** le animó a seguir con su consola, y publicaron juegos para ésta hasta el final.

El merchandising de los videojuegos de esta compañía es muy extenso, pero el más cafre actualmente es el de las series ***Resident Evil***. La chaqueta de Chris, la gorra de Jill, la máscara de Hunk, las Gold Luggers de Steve, el traje de Claire, las gafas de Wesker (que nuestro compañero ***The Búho*** tiene en su poder), logotipos de Stars, imitaciones de armas, figuras, relojes... ¿Sigo?...

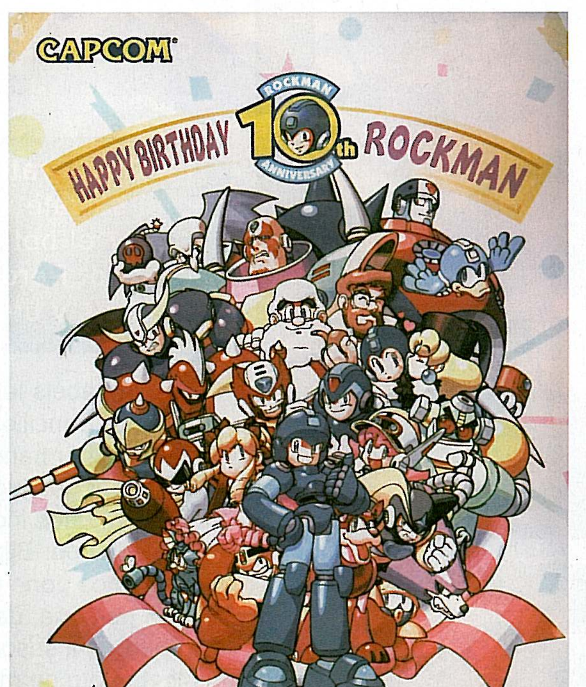
Shinji Mikami, el creador de los ***Resident Evil***, tiene en su currículum juegos como ***Aladdin*** (**SNES**), ***Goof Troop*** (**SNES**), ***Roger Rabbit*** (**GB**) y ***HATENA's adventure*** (**GB**).

En el 2001, el llamado ***Biohazard 5th Anniversary "Nightmare Returns"*** salió a la venta en Japón, con una tirada muy limitada. Incluía el primer ***Biohazard*** (**PSX**), ***Biohazard 2 Dual Shock version*** (**PSX**), ***Biohazard 3: Nemesis*** (**PSX**), ***Biohazard Code: Veronica Complete*** (**PS2**), ***Wesker Report*** (DVD), una magistral maleta metálica, un bolígrafo metálico con diversos detalles, un llavero, un anillo, una pegatina, y el libro "***Another side of Biohazard***"... Casi nada.



ROCKMAN: LA MASCOTA

Rockman es, desde su nacimiento en 1987, la mascota oficial de la compañía. En sus 15 años de "vida", ha tenido más de 30 juegos, y eso sin contar las distintas versiones de cada uno, y las veces que ha aparecido en escenarios de otros títulos.
En TV también ha hecho sus pinitos, con una fabulosa serie de anime (japonesa) y una discreta serie de dibujos (americana). Más recientemente, tenemos a ***Rockman EXE***, anime que no está a la altura del héroe azul.











VENTAS MUNDIALES DE LAS MEJORES SAGAS

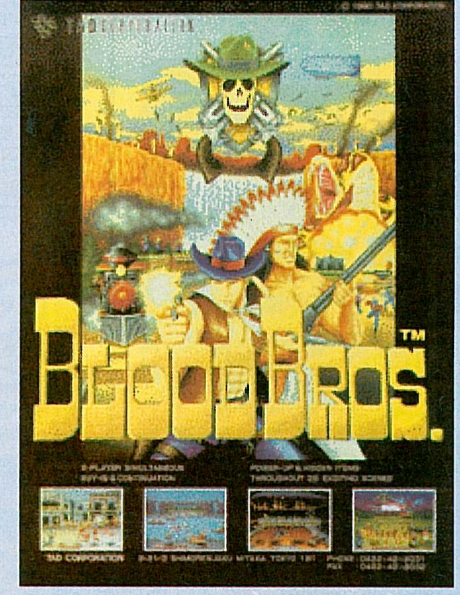
Saga	Títulos	Millones de Dólares
1942	6	1.3
Ghouls b' Ghost	10	3.8
Mercs	3	1.2
Rockman	62	15.3
Disney	25	12.9
Final Fight	8	3.1
Street Fighter	60	25
Breath of Fire	8	2.5
Biohazard	22	20
Dino Crisis	5	3.8
Onimusha	4	3.5

STAFF DEL ESPECIAL

Real Yagami
Páginas: 42 ~ 44, 63, 66, 67
Evil Ryu
Páginas: 48 ~ 55, 58 ~ 60
Sir Arthur
Páginas: 46, 47, 56, 57, 65
Burnside
Páginas: 61, 62
Orikom
Páginas: 45
Ryofu:
Páginas: 64

Viejas Glorias

La cosa va de hermanos. ¿Os habéis parado a pensar la moda que hubo durante un tiempo de poner "Bros" o "Brothers" a los juegos?. Aquí van tres ejemplos...



Tad Corporation nos ofrece un divertido juego basado en el salvaje Oeste, donde unos hermanos han decidido ir a por el botín del Big Bad Jhon, el fuera de la ley más buscado. Pero Jhon está bien protegido por un ejército de indios y bandoleros.

Como ya habéis leído, el argumento era muy sencillo, debías llevar a uno de los hermanos (o ambos en caso de ser dos jugadores) a través de los territorios indios y aquellos controlados por Big Bad Jhon.
El juego nos pone en una vista en tercera persona, de este modo manejamos a susodichos personajes y el punto de mira del arma. El manejo puede ser algo lioso al principio, pero tras un par de partidas uno se adapta. Una de las características de este tipo de juegos es la increíble potencia de las armas, pues podrás derribar casas, muros, volar en pedazos montañas y bosques (sí, convertir una montaña en cráter con un par de pistolas o_O). Es decir, podíais interactuar ligeramente con el escenario (pero sólo para volarlo en pedazos) y así dejar marca de que has pasado por ese lugar.
Los gráficos tienen un buen colorido y son bastante buenos, al igual que la jugabilidad. El juego cuenta con toques de humor, como que al disparar a unos cerdos, éstos sueltan armas, o al derribar una casa y ver gente bañándose. Aunque la música es el mayor defecto del juego, los disparos y explosiones la taparán, es muy repetitiva y simplona; de hecho, la misma música te acompañará durante todo el juego, y sólo cambia cuando hay un jefe final, cuando finalices una fase y en la intro. Pero esto no quita que sea una máquina superadictiva, que nos cautivó hace unos cuantos años a más de uno.
Por cierto, para los que se quejen de que un *Revolver Colt* no puede disparar más de seis balas, que echen un par de monedas y que empiecen a contar las que salen por el cañón. Si ***Jhon Wayne*** levantara la cabeza... se gastaría ese par de monedas.

Orikom
Orikom@Hotmail.com





Demoliciones Tomaplomo S.A, cobramos por bala usada.



Es increíble lo que cunde un revolver de seis balas, llega a ser un bazooka y nos quedamos sin juego.



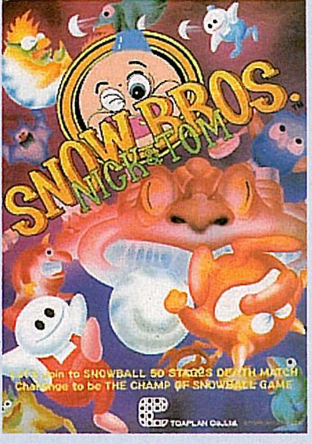
La empresa creadora de este simpático juego nos hace desempeñar el papel de unos muñecos de nieve que deben limpiar su blanco mundo de monstruos y diablillos variados. Con este argumento Toaplan nos hace viajar hasta la nieve.



Así de sencillo es el argumento de este divertido juego programado en 1990, en el que tomaremos el papel de Nick y Tom, unos muñecos de nieve que pretenden salvar su mundo a base de bolas de nieve. El desarrollo es simple, controlarás a Nick (en caso de ser el primer jugador) y deberás envolver y convertir en bola de nieve (pues ése es el proyectil que lanzas) a los monstruos y arrollarlos con ésta y así hasta quedar solo en la pantalla. Por cada víctima arrollada por dicha bola, podrás ganar unos dulces (helados o pasteles) para obtener más puntuación o unas pociones que permitirán tener un disparo más potente, a mayor distancia o poder moverte más rápidamente. Otro objeto que hay nos hinchará como un globo y nos hará invulnerable pudiendo abalanzarnos sobre todo bicho viviente o muriente en este caso ;). Las fases se dividen en nueve pisos y en el décimo te encontrarás con el jefe final del nivel. Es decir, cada diez pisos pasarás a la siguiente fase. El juego no es un alarde técnico, ni de sonido ni de desarrollo. Pero no le hace ninguna falta, pues es de dinámica sencilla y la música encaja perfectamente. Es sencillo y entretenido pero en ningún momento pretende ser épica o una gran sinfonía. De hecho ésta sólo cambiará cada vez que llegues a la fase del jefe final y al pasar a la siguiente fase. Se hizo para entretener y divertir, como el genial y eterno ***Tetris***. Juegos sencillos a los que no les hace falta grandes gráficos ni soberbias melodías para que sean adictivos, eso es el ***Snow Bros***.







Orikom
Orikom@Hotmail.com







Ironicemos, si los bichos juegan con la nieve, ¿Qué pasara cuando la nieve juegue con ellos?, la respuesta está en la bola. o_OU





Cuidado, tengo poderes que pueden dejarte helado.

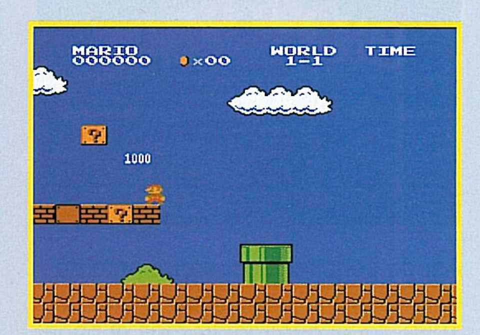


¿En qué pensaría **Miyamoto** cuando ideó este personaje?, ¿Odiará a las tortugas?, ¿Se empacharía de champiñones y sufriría algún trauma?. No se sabe, pero cierto es que en 1985 demostró que es de los personajes más carismáticos de los videojuegos.

Bien, empezamos por el principio, ponemos la monedita (o pulsamos start si poseemos una **NES**) y ya de principio te entra por los oídos una alegre y entretenida musiquita para que nuestro querido Mario empiece sus aventuras. ¡Oh cielos!, unos champiñones con mala cara se nos acercan, ¿Qué hacemos?, pues saltamos y rebotamos encima de ellos y listo, ya tenemos unos siervos de Bowser menos (que por cierto es el malo del juego). Acompañando a Mario por unos escenarios llenos de colorido, llegamos a unos puntillosos barrancos a los que evitar, un buen salto y apañado. Entre plataforma y plataforma encontramos tortugas, nubes, plantas carnívoras, etc. Hay que ver qué duro es el oficio de fontanero. Pero no pasa nada, un par de golpes a las cajas misteriosas y surgen items que nos ayudarán a combatir y salir airosos. Qué facilidad de manejo, y esas plataformas en las que has de demostrar tu habilidad, eso es algo nunca visto. Mientras seguimos avanzando, escuchamos esa musiquilla que nos va amenizando las largas fases del juego. Incluso hay lugares ocultos (que por cierto no son pocos) y complicadas plataformas con bichos con malas pulgas. Su dificultad y gran jugabilidad te enganchaba de lleno (continuar, continuar). Es algo increíble para la época, el ver 8 mundos con 32 fases en total (recordemos que es 1985, es como meter un atlas). A parte de revolucionar el tipo de plataformas por su desarrollo, jugabilidad y diversión, siendo motivo suficiente como para que la gente llegase a comprarse una **NES** sólo por este juego e incluso se relanzó para la **GBC**.

Orikom
Orikom@Hotmail.com











Tortugas voladoras, ¿donde habéis dejado a Splinter? Hay no, que es otro juego...





Estaban bastante sabrosas, a la próxima las cocino.

Minami · Dokan · Shirase

THIS IS MANGA

esto es fantasía

THE COMBO MACHINE WORLD

Hi!. Bienvenido a la sección del joven **Shinobi** (emulado a una frase que acompaña el título de una revista de mi propia publicación...). Volviendo al tema, esta vez les traigo una muestra de combos de ***Capcom vs SNK 2***, de un nivel medio-avanzado con los *tips* entregados en las anteriores entregas de **Games Tech**. Podrás, joven Padawan, hacer estos y más después de ver los ejemplos. Explótalos al máximo, y ¡descubre tus propias estrategias y combos! ¡*Here we go*!.

EL ARTE DEL COMBO - TERCERA PARTE

By **Shinobi**. *shinobi@cornertrap.com*



Ryu
Any Groove. Este es uno de los más usados y elegantes que hay, se comienza obligatoriamente, con un *cross-up*. Prestad atención y practicad los *links* que hay aquí, aLP, aLK, aHP + *Súper*.



Gouki
Como se ve en el pic, usamos el *C Groove*, empezamos con 3xLP parados en todos los casos, la *Tatsumaki* debe ser con LK, y también el *Shoryuken*. No es un combo difícil.



Sakura
Uno de los combos que necesitan más práctica (any groove), sobre todo luego de la Tatsumaki, que ésta debe ser con HK, conectar el LP puede ser difícil, pero con práctica se logra. Luego hay diferentes posibilidades dependiendo del *groove*, y haciendo *links*, con el *C groove* los resultados pueden ser fabulosos.

LP = Puño flojo | MP = Puño medio | HP = Puño fuerte | HK = Patada floja | MK = Patada Media | HK = Patada fuerte

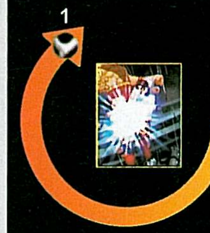
THE COMBO MACHINE WORLD

Orochi Iori

A pedido especial del Benefactor "Kerotopo" va este combo, orochi Iori tiene la característica de poder ejecutar un *juggle* después del segundo hit del especial que se muestra en el pic, con esto se pueden hacer muchas cosas en cualquier groove, y veamos los hits 2 y 3, se ejecutan de la siguiente manera: con MP el primero y el segundo presionando adelante + MP otra vez.







Kim

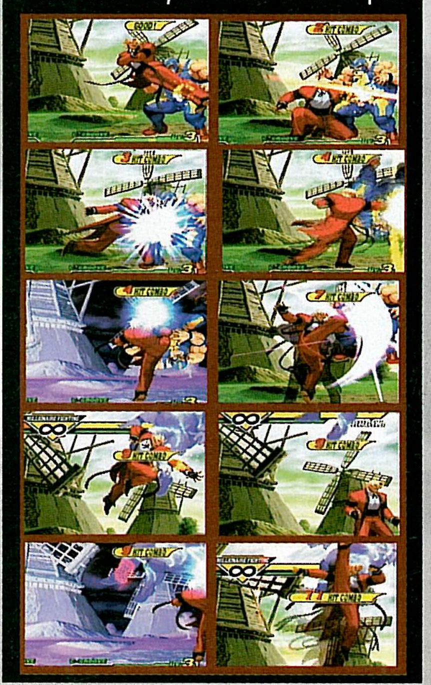
Uno de los combos más complicados (*C Groove*), y que guarda en parte un infinito.

Los primeros golpes son sólo agregado, la parte importante está en la cancelación de la *súper level 2.* El especial aéreo de KIM, debe ser golpeado a la altura de los pies, el personaje se elevará, y nosotros cancelaremos, así se continua ejecutando, como lo muestra el pic adjunto. Podremos lograr hasta 6 golpes extras... O más.



Rugal

A pedido especial de un friki va este combo, no hay mucho que objetar más de lo que muestra el pic, hay que ser rápido para aplicar la *súper* de *level 2*, el resto son cancelaciones aéreas y ejecutar una *súper level 1* en el piso.



Terry

Este combo resta bastante energía, y usa *Grooves* de **SNK**, en los primeros movimientos. HP doble, y un movimiento especial de este personaje que cancela estos dobles golpes tan clásicos de Terry. Se ejecuta marcando alguna diagonal + HP, logrando así 3 hits + el resto del combo que bien se observa en la fotos.



¡Es todo por ahora! Les agradezco los E-Mail y aquí tienen los combos que les ayudarán a conocer mejor esta maravilla de juego. ¡¡ADIOSMON!!

NOTA: Si no conoces algún especial, puedes presionar pausa, y fijarte en la lista de comandos.

Let's Cosplay!

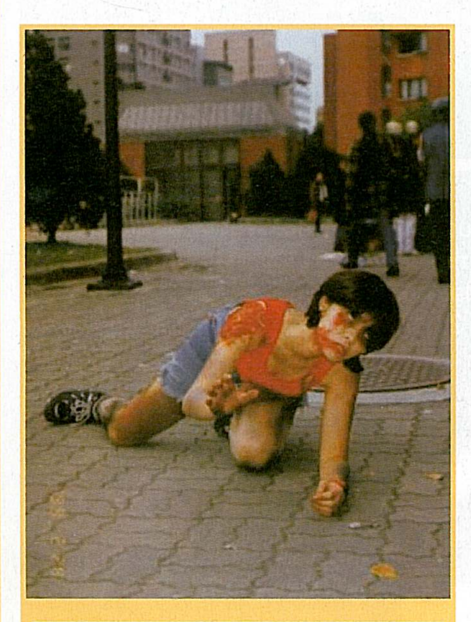
Este mes estrenamos nueva sección (para variar). En ***Let's Cosplay!*** iremos publicando los mejores cosplays (disfraces) de videojuegos que encontremos. Bueno, no sólo los mejores, porque hay cada uno que tiene tela... Una sección innovadora por aquí, aunque no tanto en Japón, ya que un apartado de cosplays es normal en una revista de juegos. Si tienes alguna foto de cosplay y quieres que salga publicada, ¡anímate y envíanosla!



*En esta foto podemos ver un grupo de flipaos de **Biohazard**. La verdad es que todos los trajes están muy currados. Ese Nemesis de atrás es increíble.*



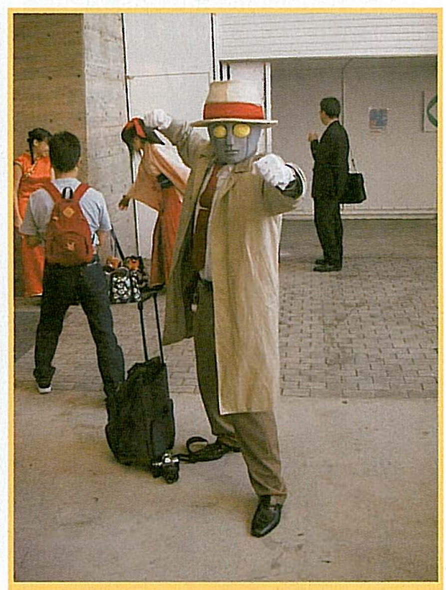
*Dos fans de **Megaman**. El de la derecha disfrazado de Protoman, y el otro sujeto de Zero (¿será **Zer0sith**? :P). No son japos, pero no están nada mal los trajes...*



*Una zombi de **Biohazard** arrastrándose por el suelo. ¡Da miedo y todo de lo realista que es!. ¡Uoooooohh!*



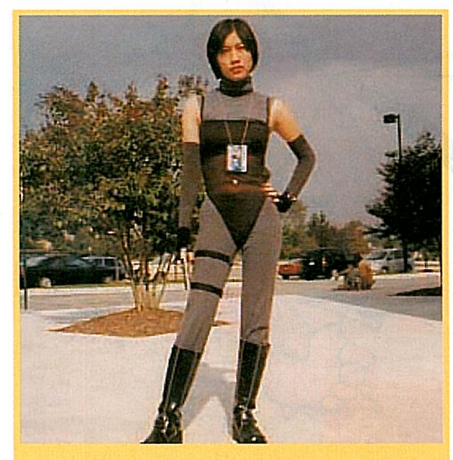
*No podía faltar Chun-Li. Seguramente es el personaje femenino más "cosplayado" de **Capcom**.*



*Siguiendo con **Street Fighter**, de **3rd Strike** nos llega Q. Aprovechando su disfraz se dispone a repartir leches.*

Let's Cosplay!

Como la cosa va de **Capcom**, qué menos que dedicarle este mes la sección por completo.



*Regina de **Dino Crisis** también es un personaje muy popular en los cosplay.*



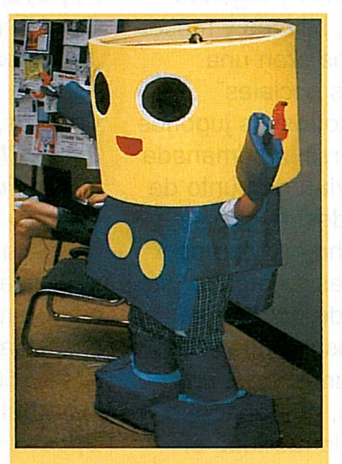
*Menudas peazo garras lleva esta Lei Lei de **Darkstalkers**. Te arrea una y...*



El Nemesis de la foto del grupo anterior. Para salir corriendo... ¡STARS!.



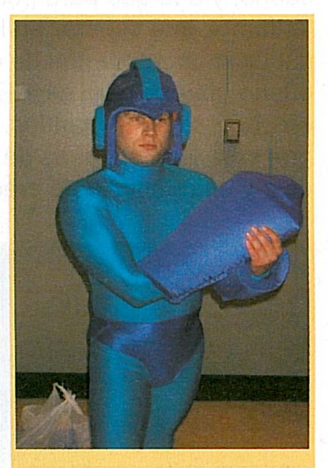
*El orgullo nacional en los **SF**: Balrog (Vega por aquí).*



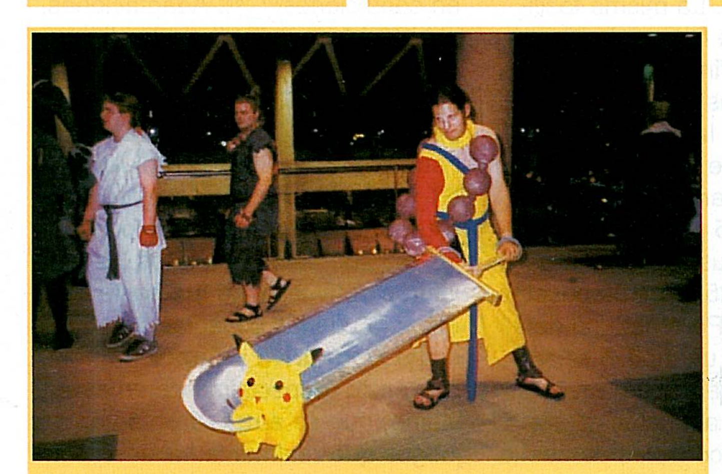
*¡Es él! La segunda mascota de **Capcom**: ¡Un Kobun!*



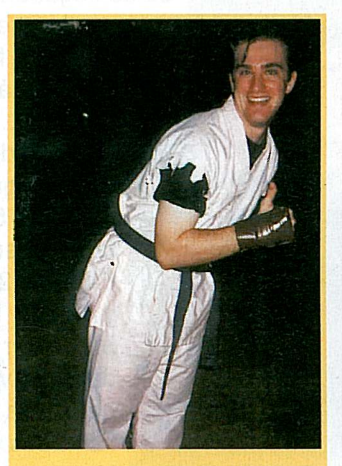
*Y ante ustedes tenemos a Cody y Karin de **SF Zero 3**.*



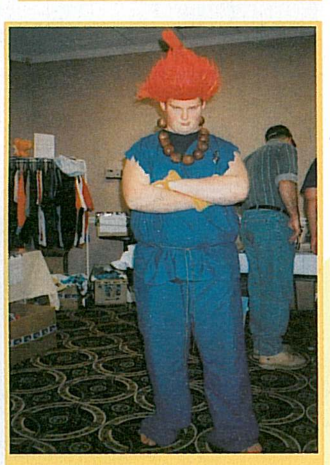
¿De dónde sale éste?. Vaya tela de Megaman...



*Donovan de **Vampire Hunter** (**Darkstalkers**) le está dando lo suyo y lo del otro a Pikachu gracias a su filipina.*



Esto que aparece en la foto se supone que es Dan.



¡Por dios, qué grotesco! Un Gouki peor es imposible.

La opinión de Dan

Este mes yo no haré esta sección, se la cedo a un amigo mío que tiene ganas de contaros algo. El tema es:"Los salones recreativos. Crónica de una muerte anunciada"

Todos los aficionados al videojuego que hoy por hoy cuenten con unos 25 años a sus espaldas, seguro que recuerdan con nostalgia aquellos salones recreativos donde invirtieron tanto tiempo (y dinero ^_^) de su adolescencia. Quién en su etapa escolar no hizo alguna "campana" para ir a "viciarse" a aquella recreativa que nos quitaba el sueño, y a la que para poder jugar teníamos que esperar en la puerta del local un rato antes de que el dueño abriese para ser el primero en ponerse a los mandos. En el presente, esos lugares de culto al ocio y entretenimiento prácticamente han desaparecido de la geografía española. Conozcamos los motivos.....

Fue a mediados de los 80, y parte de los 90 cuando los salones recreativos tuvieron su época dorada. En cualquier pueblo podíamos encontrar uno, dos e incluso tres de estos locales equipados con una media de unas 15 máquinas y algunos pinballs, futbolines, billares y mesas de Ping Pong. Éstos eran una especie de "centros sociales" donde se reunían todos los jugones del lugar para dejarse la semanada y que también servían de punto de encuentro para decidir qué se hacía por la noche los viernes y sábados (mientras se jugaba una partida al juego de moda o se competía con los amigos en los futbolines). Resumiendo... un negocio rentable, que quedaba demostrado por la facilidad en que aparecían nuevos locales de este tipo y las novedades que a éstos llegaban. La misma facilidad con la que fueron desapareciendo a finales de los 90 debido básicamente a dos motivos... las continuas subidas de precio para poder jugar, pasando de valer las 5 pesetas que costaba en sus inicios una partida a las 25, 50, 100 pesetas y 1 euro. Pero esto no dejaba de ser un motivo secundario, la verdadera razón se debe a la aparición de las llamadas consolas de nueva generación. Hasta que éstas llegaron, la única manera de poder jugar en casa a títulos legendarios como ***Donkey Kong, Popeye, Shinobi, Green Beret, Double Dragon, Operation Wolf, Jail Break, Commando, Hyper Sports, Combat School, Ghosts'n Goblins, Gryzor, Cabal, Bomb Jack, Elevator Action, Out Run, Kung-Fu Master, Rastan Saga, Dragon Ninja*** sin necesidad de depositar otra moneda cuando nos aparecía el odiado "¿continue?" era comprando las conversiones que aparecían para consolas como la **Atari 2600,** la **Nes** de **Nintendo** o los ordenadores de 8 bits como el **Spectrum, Amstrad** y **MSX** (hoy en día, gracias a emuladores como **Mame** podemos disfrutar de ellos en condiciones ^_^). Adaptaciones, en ocasiones más o menos dignas (como las realizadas por **Ocean**), pero por lo general bastante pobres. Con la llegada de los ordenadores de 16 bits como el **Atari ST** y el **Amiga** la cosa mejoró para alegría de los usuarios, pero los juegos aún estaban a años luz de las recreativas. Y no fue hasta la aparición de las consolas de 16 bits como **Megadrive** y **Super Nintendo** (especialmente en esta última) que se empezaron a ver juegos que realmente hiciesen sentir las mismas sensaciones que jugando a la versión arcade.





Gente trajeada jugando. ¿Raro?. No. En Japón es de lo más habitual. El jugar es una cultura.

Las imágenes de esta página son del Jamma' 2002. En el siguiente número dedicaremos algunas páginas a este evento.

Capcom lanzó títulos como ***Final Fight*** para **Super Nintendo** que eran, exceptuando ciertos detalles, casi calcado a la recreativa. No contenta con esto, la compañía nipona sacó al mercado ***U.N. Squadron*** (originalmente conocida como ***Área 88***) con la particularidad de que la versión casera era muchísimo mejor que la propia recreativa. Después llegó la adaptación del esperadísimo ***Street Fighter 2*** (rey indiscutible de los salones) para alivio de todos los aficionados que hasta ese momento gastaban todos sus ahorrillos jugando a este magnífico juego de lucha. Por aquel entonces también veía la luz una nueva consola llamada **Neo Geo**. Y fue ésta la primera que realmente adaptó sus juegos de MVS a la versión casera a la perfección tal y como prometía su publicidad. La consola se convirtió rápidamente en el sueño de cualquiera, ya que títulos como ***Fatal Fury 2*** y ***Art of Fighting*** gozaban de muchísima popularidad en los recreativos. Pero su abusivo precio hizo que dicha consola no acabase de triunfar. Entonces llegaron las consolas de 32 bits y los *arcades* comenzaron realmente a temblar. **Saturn** de **Sega** y **Playstation** de **Sony** consiguieron que la definición *Pixel Perfect* (que era como se llamaba a las versiones calcadas de las recreativas) estuviese al orden del día en cuanto a adaptaciones de recreativas se trataba. **Capcom** volvía a demostrar su dominio de los juegos 2D y gracias al cartucho de 4 megas de **Saturn** conseguía trasladar con facilidad sus juegos **CPS2** a dicha máquina a la perfección como lo demostraban ***Marvel Vs Capcom***, ***Street fighter Zero 3*** o ***Vampire Savior***. Por su parte **Namco** (una de las pioneras en los juegos 3D) programaba sus juegos en el ***System 11***, es decir la misma placa que utilizaba la **PlayStation**, con lo cual sus juegos arcade como ***Tekken*** y ***SoulEdge*** no tenían ningún problema a la hora de ser adaptados a la consola gris.
La misma técnica utilizó posteriormente **Sega** con su consola de 128 bits, la impresionante **Dreamcast** y su placa *Naomi*. Muchas compañías optaron por programar sus *arcades* en ella y el resultado fue, aparte de la perfección de las conversiones, que había juegos que incluso se ponían a la venta casi simultáneamente a que éste llegase a los salones recreativos como sucedía con títulos de la talla de ***Capcom Vs SNK***, ***Marvel Vs Capcom 2*** o ***The house of the dead 2***. Esto, evidentemente, sucedía (y sucede) en Japón, ya que en nuestro país cuando las consolas 128 bits empezaron a ponerse a la venta, los salones *Sport* (como también se les llamaba) prácticamente habían desaparecido. Curiosamente en Japón, los salones recreativos siguen proporcionando importantes ingresos y se cuentan por decenas en cada barrio, pero hablar del país del sol naciente es hablar de "otro mundo" donde su cultura entiende de manera muy distinta el apasionante mundo de los videojuegos, tanto en versión *arcade* como casera. En los salones recreativos nipones, aparte de estar al día en lo que a novedades se refiere (que para eso las fabrican ellos ^_^), podemos encontrarnos todo tipo de jugadores, desde estudiantes hasta ejecutivos de empresa viviendo como nadie sus partidas, torneos semanales, varias unidades de cada máquina y lo que es más sorprendente, gente jugando a juegos que salieron varios años atrás y que con toda seguridad tendrán en casa en alguna de sus consolas. Está claro que el jugador español prefiere jugar en su casa y olvidarse de ese entrañable ambiente que se vive en ellos. ¡¡Una lástima!!

Payback
Area_88@hotmail.com





EL RINCÓN DEL BÚHO





Hola fistros, este mes he recibido menos dibujos de lo habitual. Tenéis que ponerme en un aprieto y en un aflojo con una avalancha de dibujos, hombre ya. Porque ya sabéis que cuantos más dibujillos ponga, menos tendré que escribir. Pero también preguntadme lo que sea, que yo mismo responderé porque soy el mejor, soy un genio de la materia, y es mi sección. Pero *cuidao*, aquí hay gente que viene a por lana y sale trasquilao. Bueno, como cartas he recibido un montón, haré un resumen y pondré lo que me salga de los cojxxxx (LOL, ¿dónde habré visto esa frase?). En esta ocasión, formato preguntas pondré, y de mientras el CD de ***Rosa*** yo escucharé.

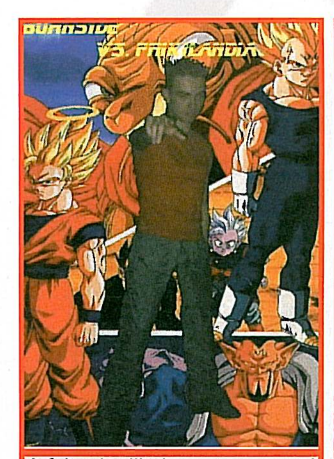
La dirección es ésta:
Games Tech – El rincón del Búho
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
¡A escribir todos o me cabreo!

>Hola me llamo ***Steve***. ***Búho*** eres la hostia, te mando una foto mía, a ver si la pones en tu sección. Aquí van mis preguntas.
¿Por qué te fuiste corriendo cuando iba con mi coche y te saludé en la calle?

¡Así que eras tú! Mira ***Steve*** yo sólo te puedo decir que cuando vi a tu acompañante me entraron unas ganas terribles de salir corriendo patas ayudadme. Mis agentes que nunca me engañan y siempre dicen la verdad me confirmaron que dicho acompañante se trataba de un alienígena del espacio exterior muy peligroso y buscado por el FBI y la CIA. Mis muchachos me dijeron que saliese corriendo de ese sitio, que si no lo hacia me llevaríais a vuestro planeta para examinarme y hacer pruebas, por eso salí volando de aquel sitio. La foto no la pongo porque es muy pequeña.

> ***Búho*** soy ***Juan Carlos*** desde Fuenlabrada en Madrid, y quiero que me digas cuándo van a hacer el Salón del Manga de Barcelona y qué opinas sobre este salón. Venga, adiós.

¿Tú eres ***Juan Carlos***? ¿El de los calzoncillos cortos y los huevos largos? Tú lo que tienes que hacer es ponerte unos tejanos, si pueden ser azules, ponerte los cascos y escuchar música marchosa como ***David Bustamante*** y ***David Bisbal***. Bueno, el salón del manga se hará a finales de octubre, si no recuerdo mal. La opinión que tengo es que está lleno de gente rara haciendo cosas raras, allí la gente no está en la onda, van con disfraces y atuendos que están desfasados, y encima hacen *castings* de música para ver quién es el que canta como los de Operación Triunfo.



A falta de dibujos este mes, mi compi ***Burnside*** me ha pedido que ponga esta foto suya.



Juan Carlos es el ser que ha creado esta horripilancia. No se parece a mí en nada macho.

> Hola me llamo ***Silvana*** y soy de Pamplona, te quiero hacer una pregunta ***Búho***, espero que metas mi carta en tu sección, adiós.
¿Qué opinas de los *chats* de Internet? ¿Son perjudiciales o son buenos para la gente adolescente?

Hombre ***Silvana*** yo creo que los chats de Internet son muy buenos para la salud, han sido un gran paso para la humanidad, ha sido uno de los grandes inventos de este siglo. En los chats te puedes encontrar a seres buenos y seres malignos que te pueden destruir; encima lo de la arroba está muy bien, puedes banear a todo el mundo y reírte de la gente, jajajajaja.
Me preguntabas más tonterías pero por falta de espacio ahí se queda eso.

Mucha gente me pregunta por mis gafas. Pues bien son unas *Wesker Original* que me trajeron mis agentes de Japón. Algunas cartas han coincidido en preguntar lo que me gusta comer. Pues me gusta comer menús, sobretodo si son para varias personas, porque yo como por dos y pago lo que uno. No sale a cuenta comer conmigo. Luego uso mi técnica sueco y pago menos de la cuenta, nadie sabe quién ha sido, y aunque me pillen me hago más el sueco. Haced este truco cuando vayáis a comer con varias personas. *Don't Try, DO.*

Que aproveche.



Games Tech - Special Forces Mail
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

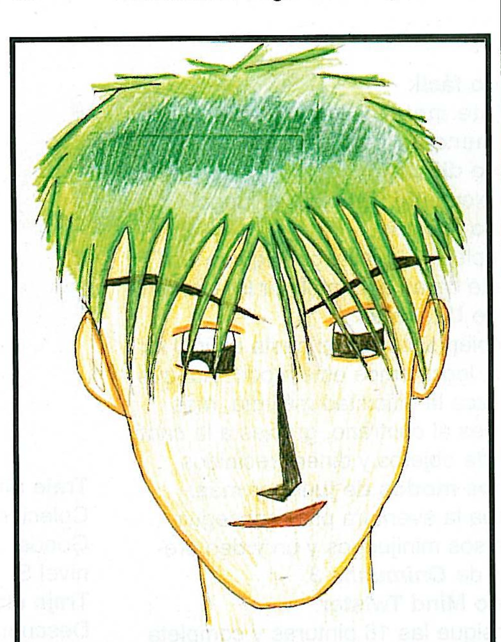
Saludos de nuevo *Gamestfans*, durante este mes, todos los miembros de las fuerzas especiales hemos caído en desgracia (cof cof ^^U), la gripe ha acabado con nosotros. Por lo tanto, tendréis que perdonarnos, porque en este número sólo os podremos dedicar una sola página para el correo.

> ***Miguel García Recio*** (Alias ***Black Demon***) nos ha escrito una carta preguntando si aparecerá en nuestro país el ***Suikoden 3*** traducido al castellano.
Pues querido ***Miguel***, te diré lo que pensamos los Special Forces sobre tu pregunta. Creemos que seguramente aparecerá en nuestras tierras y traducido por dos razones: la primera porque la **PS2** (en lo que se refiere a *RPGs)* empieza a quedarse corta en nuestro país; y la segunda, porque su antecesor (***Suikoden 2***) sí que apareció en castellano. Aunque nadie puede saber la decisión final de **Konami**.

> De Valencia nos llega una carta de ***María Isabel González*** y nos pregunta varias cosas sobre **Square**. Para empezar, quiere saber si aparecerá un nuevo ***Parasite Eve*** en las consolas de nueva generación y también si habrá algún ***Final Fantasy*** para **X-Box** o **GC**.
Amiga ***Maribel***, pues nosotros estamos tan atentos como tú sobre si **Square** hará algún ***Parasite Eve*** más. De momento no hay nada anunciando, pero estamos casi seguros de que los chicos de **Square** ya están en ello. Lo que está bastante claro es que la **PS2** tiene más posibilidades ante sus rivales para acoger el próximo título. Sobre tu pregunta de ***FF***, **Square** ya ha anunciado el ***Final Fantasy Crystal Chronicle*** para **GC**, aunque este ***FF*** será bastante diferente comparándolo con los demás; lo del ***FF*** en **X-Box** va a ser difícil, pero nunca se sabe.

> Por último, responderemos las dudas de ***Raúl Martín***, desde Granada. Pregunta si aparecerá **Ikaruga** en PAL.
Lo sentimos mucho y nos da mucha rabia, pero la verdad es que dudamos que salga algo más de **DC** en PAL. Por el contrario, es muy probable que la versión de **GC** sí que la veamos por aquí.

Este mes ha sido corto, pero el próximo no te defraudaremos y le pondremos incluso más ganas. Gracias por vuestra colaboración y hasta otra ^_^.



Un autodibujo de ***Raúl Martín***. Pues nada campeón, aquí lo tienes.



María Isabel nos confiesa que le ha puesto muchas ganas a este dibujo ^o^

IKARUGA - Dreamcast

Créditos extra y free play:
Por cada hora de juego real (no con la consola encendida) obtendremos un crédito extra. Cuando sobrepasemos los 9 obrentremos créditos infinitos (*free play*).
Appendix 1:
Se trata de una galería de imágenes. Completa el modo Trial sin continuar. En su defecto, consigue 5 horas de juego.
Appendix 2:
La ficha de los personajes nos aguarda en esta opción.
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad. Con 10 horas de juego también se consigue.
Appendix 3:
Un *sound test* te espera.
Usa tu habilidad para acabar el juego en modo easy sin continuar,
Para quien no lo consiga, que juegue 15 horas de nada.
Appendix 4:
La opción más interesante de todas, el Game Mode. Podremos elegir entre el modo ***Naomi*** (el normal) y el prototype, en el que tendremos munición



limitada al número de balas paradas con el escudo.
Pues nada, completa el modo normal sin continuar, o invierte 20 horitas de juego, que se dice rápido.
Wallpapers:
Introduce el disco en el lector CD-ROM del PC. Encontrarás 5 wallpapers en formato BMP.

MEGAMAN ZERO - GBA

Conservar el equipo:
Salva la partida después de finalizar el juego. Cargando esa partida, empezaremos desde el principio con todo el equipo que tuviéramos.
Modo difícil:
Después de haber completado la aventura. En el menú principal, deja apretado el botón **L** mientras seleccionas nueva partida.
Conseguir a Jackson:
Colecciona todos los cyber elfos en dificultad normal, pero no los uses durante el transcurso del juego.
Modo ultimate:
Después de conseguir a Jackson, empieza nueva partida pulsando **R**.



VARIOS - Game Cube

Juegos a 60Hz:
Algunos títulos de **Capcom** esconden una opción para poder ponerlos a 60 Hz, con la velocidad de juego real, y sin la reducción de pantalla a la que nos tienen acostumbradas las versiones PAL.
Enciende la consola pulsando el botón **B**. El juego en cuestión mostrará la opción de elegir el modo de vídeo.
De momento ya hay dos títulos que se benefician de esto: Resident Evil y Capcom vs SNK 2 EO (muy útil en los dos).
Con algunos televisores antiguos sólo funcionará el modo a 50 Hz.

50 Hz / 60 Hz

ONIMUSHA 2 - PlayStation 2

Modo fácil:
Déjate matar 3 veces. Aparecerá un mensaje confirmando el truco.
Modo difícil:
Simplemente completa el juego.
Modo crítico:
Completa el minijuego "Equipo Oni" que te darán al completar la aventura.
Modo Ultimate:
También si llegamos hasta el final en hard, lograremos este modo. Aunque parezca la dificultad máxima, más bien es al contrario, gracias a la cantidad de objetos y dinero recibidos.
Varios modos de juego y más:
Acaba la aventura para conseguir diversos minijuegos y un vídeo preview de ***Onimusha 3***.
Modo Mind Twister:
Consigue las 18 pinturas y completa el juego.



Traje alternativo para Jubei:
Coleciona todos los "Fashionable Goods" y completa el juego con un nivel S.
Traje alternativo para Oyu:
Descubre el 100% del mapeado (harán falta varias partidas).



TOP 10 DEL MES

SISTEMAS



PlayStation 2

1 Onimusha 2: Samurai's Destiny
2 Final Fantasy X
3 Metal Gear 2: Sons Of Liberty
4 Devil May Cry
5 Project Zero
6 Iss Pro
7 Legaia 2: Duel Saga
8 Virtua Fighter 4
9 Ace Combat: Trueno De Acero
10 Dino Stalker



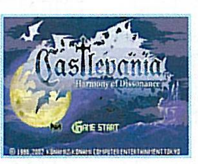


1 Dead Or Alive 3
2 Silent Hill 2 Restless Dreams
3 Jet Set Radio Future
4 Crazy Taxy 3: Highroller
5 Gunvalkyrie
6 Halo
7 Project Gotham Racing





1 Super Mario Sunshine
2 Resident Evil
3 Super Smash Bros Melee
4 Sonic Adventure 2 Battle
5 Capcom vs SNK EO
6 Beach Spikers



GAME BOY ADVANCE

1 Castlevania: Harmony of Dissonance
2 Megaman Zero
3 Super Ghouls 'N Ghosts
4 Golden Sun
5 Castlevania: Circle Of The Moon
6 Sonic Advance
7 Wario Land 4

YA A LA VENTA

4/10/2002
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku (GBA)
Super Mario Sunshine (Game Cube)
Celtic Kings (PC)
Ninja Assault (PlayStation 2)
Onimusha 2 (PlayStation 2)
Silent Hill 2: Restless Dreams (XBox)
11/10/2002
Yoshi's Islands (Game Boy Advance)
Legaia: Duel Saga (PlayStation 2)
Sega Soccer Slam (XBox)
18/10/2002
Gekido: Kintaro's Revenge (Game Boy Advance)
25/10/2002
Game & Watch Gallery 4 (Game Boy Advance)

LOS DESEADOS

1 Panzer Dragoon Orta (XBox)
2 The Legend Of Zelda (GameCube)
3 Devil May Cry 2 (PlayStation 2)
4 Final Fantasy XI
5 Tales of Destiny 2 (PlayStation 2)
6 Final Fantasy Tactics (GBA)

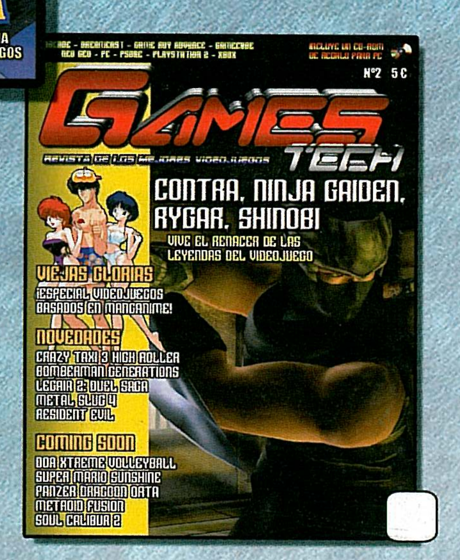
El top 10 es únicamente de versiones europeas. Las fechas de salida de los juegos son orientativas.

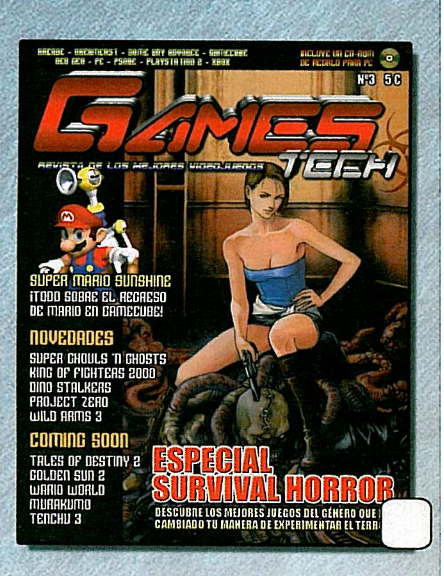


ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC
Nº4 5€
GAMES TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
¡POR FIN EN DREAMCAST!
IKARUGA
¿EL MEJOR SHOOT'EM UP DE LA HISTORIA?
BOMBAZO GAMEBOY ADV
F FANTASY TACTICS
ESPECTACULAR ESTRENO DE FINAL FANTASY EN GBA
NOVEDADES
ONIMUSHA 2
MEGAMAN ZERO
CAPTAIN TSUBASA
VIRTUA COP REBIRTH
MARVEL VS CAPCOM 2
COMING SOON
SUPER MARIO ADVANCE 3
ROBOTECH BATTLECRY
GRANDIA XTREME
KINGDOM HEARTS
GUILTY GEAR XX
ESPECIAL CAPCOM
UN REPASO EXHAUSTIVO A LA COMPAÑIA QUE HA DEJADO HUELLA EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS QUE ESTABAS ESPERANDO, CON INFORMACIÓN INTERESANTE Y CONTENIDOS COMO DIOS MANDA.
LA REVISTA QUE MIRA POR LOS USUARIOS Y NO POR LOS INTERESES AJENOS...
TODOS LOS MESES CON UN CD REPLETO DE MATERIAL METICULOSAMENTE SELECCIONADO.
¡NO ESPERES MÁS Y SUSCRÍBETE YA!







MARCA EN EL RECUADRO LOS Nos QUE TE INTERESEN. TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra Reembolso
☐ Con tarjeta de crédito:

FIRMA

NIF:
VISA - MASTER CARD:

FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A GAMES TECH POR SÓLO 48 € + 4 DE GASTOS DE ENVÍO

Deseo suscribirme a Games Tech a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08970 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

y por e-mail a:
suscripciones@aresinf.com

Multiservicios para tu móvil

Envía un **SMS** al **5077**

con el texto: **logo2** (espacio) seguido del logo que elijas.

con el texto: **tono2** (espacio) seguido del tono que prefieras.

Pon1@ a 100

Haz que suba la temperatura de tu pareja!!

Envía un mensaje al 5077

Si quieres ideas para hacerlo con ella envía el código: **calor28**

Si quieres ideas para hacerlo con él envía el código: **calor27**

Frases para ligar

¿No sabes cómo decirle a esa chica que te gusta?

Envía un mensaje al 5077

con el texto: **amor20**

Ley de Murphy

BUSCA UNA EXPLICACIóN A TODO LO QUE TE SALE MAL!

Envía un **SMS** al **5077**

con el texto: **murphy2**

CHat Manga

Aficionados al manga
Animacion japonesa
Mundo del comic
Abrimos un nuevo espacio para vosotros

Envía un **SMS** al **5077** con la palabra **manga** y sigue las instrucciones:

1. Date de alta:
envía la palabra clave **manga** (espacio) y tu nombre clave **Ej. manga lola**

YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!
ESPERA TUS MENSAJES

2. Consulta quien esta en la sala:
manga (espacio) **lista**

3. Cambia tu nick:
manga (espacio) **nombre** (espacio) **nuevo nick**

(Si quieres darte de baja envía: manga (espacio) STOP.

Nuevos Logos y tonos

ojosgato
caballo
auto
bichotrib
gato
bicha
araña
kinkong
gatoperro
monito
abispa
abstra
abstra2
acdc
aci
badboy
bob





Tono	Código
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Javi Cantero . Y cuanto m-s acelero	rycuanto
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rwww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia'Cowboys and kises	cowboys

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e-mail con tu número de móvil a serviciobajas@bigfoot.com

Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.

Precio mensaje € 0,90. IVA no incl.



VÍDEOS

Capcom Fighting All Stars
The King of Fighters 2002
Eternal Arcadia Legend
Super Mario Advance 3
Panzer Dragoon Orta
Zone of the Enders 2
Kingdom Hearts
Devil May Cry 2
BioHazard 0
Silent Hill 3

MÚSICA

Remixes de clásicos
Selección Capcom
Ikaruga
Varios

IMÁGENES

Wallpapers Capcom
Wallpapers Varios
Vampire Hunter
Street Fighter

JUEGOS

The Car Turbo
Soldat

Y MÁS...

Animaciones en Flash
Skins de Winamp
Salvapantallas
Lyrics